Ára: 179 Ft

'GURU'

94/3

A szórakoztató informatikai magazin

C-64, AMIGA, ATARI, IBM PC



A Guru legyen veletek !

Intro

Hello, hello minden kedves olvasónknak!

Ismét itt a GURU, mindenki kedvenc csemegéje, s most a duruzsoló tűz mellé kucorodva olvashatjuk a számítógépes világ legfrissebb híreit.

Ebben a hónapban egy-két változást tapasztalhatnak az újság ismerői. Új rovat született Petroff mester kezei alatt, ki az Amiga, illetve PC zenemánia rabjait igyekszik ezentúl rovatához csalogatni. Hosszú kimaradás után ismét Jean kezemunkáját dicséri a Demologia, reméljük a rovat színvonala töretlen marad. (Ezúton is megköszönjük Gyu-nak az eddigi színvonalas közreműködését.) Az Assembly rovat új gazdára talált Prunoki úrban, ki hasznosan forgatja ezentúl a biteket. Bizonyára észreveszitek majd az ATARI rovat átalakulását, reméljük tartalomra is még jobb lesz az eddigieknél. Egyébként egy új Atari/Falcon bemutatóterem nyilt az Almássy tér és a Wesselényi utca sarkán, itt az Atari rovat szerzőivel is találkozhatsz. Egy nagyszerű új cikkíróval is gyarapodtunk a hónapban. Ammo, nevével ellentétben a táblás és stratégiai játékok nagy kedvelője, ő fogja a továbbiakban hasonló kaliberű leírásokkal szórakoztatni a nagyérdeműt. Történt még a hónapban egy láthatatlan és egy látható (legalábbis reméljük) változás az újságban. A láthatatlan változást egy új kollegánk "Mad Dog John" biztosította, ki az újság technikai elkészítésén fáradozik ezentúl. A látható változást egy nyomdaváltás okozta, reméljük az egyesek által kifogásolt problémák evvel is csökkenni fognak.

Néhány szó a szám tartalmáról. Ismét, mint általában rengeteg újdonság és teljes leírás található a GURU-ban, reméljük mind az első komolytalan és a hátsó komoly fertály megnyeri olvasóink tetszését. Szerencsére volt bőven miről írni a hónapban, még az sem okozott nagy problémát, hogy még egy újságot megtöltsünk friss információkkal, cikkekkel, tehát a hónap vége felé ismét a kezetekbe vehettek egy PC GURU-t... Néhány címet említek csak a tartalomból, remélem ezek is elegendőek lesznek egy kis nyálcsorgatásra: Rise of the Robots, Inca II, Kyrandia II, Ultima VII, TFX, Masters of Orion, Print Shop Deluxe és még rengeteg más. Egyébként a tomboló CD-ROM láz teljes mértékben befolyásolja a cégek játékkiadásait. Mostanában rengeteg CD-ROM érkezett, nem ritka az sem, hogy előbb érkezik meg a CD-ROM-os verzió. A másik nagy tomboló őrület Commodore-éknál a CD^{32}, ezen a területen is szép fejlődés mutatható ki.

Nos, elég a hegyibeszédből. Indul a mandula!

GURU Team



Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén! 1399 Budapest, Pf. 701/765. Ugyanitt előfizethetsz lapunkra is. Egy évre 2028 Ft, félévre 1014 Ft!!! Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...

Tartalomjegyzék


Body Blows CD32

Újdonságok

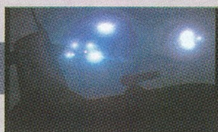

Gobliiins 3

Játék teszt



Rendszerbarát

Programozás


Sea Quest

Grafika


Demologia

Állandó rovatok


A címlapon: Goblins 3/Coktel Vision

A GURU postacíme: 1399 Bp., Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, Turcsán Tamás Péter, László József
Laptervező grafikus: Marinov Gábor • Megjelenik havonta, ára 179 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Thalympex, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs SoftWare, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben • Előfizetési díj: 3 szám: 507 Ft, 6 szám: 1014 Ft, 12 szám: 2028 Ft. • Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.
ISSN 1216-2353 • A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4.
Terjeszti a HÍRKER, NHRT, Extrahír Kft, Újpassz Kft. • Nyomdai munkálatok: Alföldi Nyomda Rt. • 4640.66-22 • Felelős vezető: György Géza vezérigazgató

Újdonságok

Theme Park

A Bullfrog három játékon dolgozik most, a Theme Parkon, a Magic Carpeton és egy harmadik programon, amely gyönyörű 3D tengeralatti világot tár a szemünk elé- ennek a címe ismeretlen. Mivel jelen pillanatban úgy néz ki, hogy a Theme Park lesz az első a sorban, így most ezt a proggyt vesszük nagyító alá. Mindig van ok az ünneplésre, ha a Populous, a Powermonger és a Syndicate fejlesztői új játékot lapátolnak a piacra. A Theme Park az első része lesz a Designer Series™ sorozatnak.

A játékos egy fiatal szerepét játssza, aki óriási vagyont örökölt egy különös nagynénitől, kinek az volt az egyedüli kitétele, hogy a pénzéből meg kell építened a világ legnagyobb vidámparkját.

Theme Park ügyesen kombinálja az üzleti szimulációt, és azt az élvezetet, hogy te építhesdd fel a saját vidámparkodat. A parknak 40 más vidámparkkal kell versenyeznie. Ahogy a parkodnak egyre jobb bevételei lesznek, a többi versenyző megpróbál részeket vásárolni a parkodból, előbb- utóbb elfoglalni.



Három különböző módon kezdhetjük el a játékot - az első a Sandbox. Egyszerűen csinálj egy vidámparkot a látogatóknak. Simulation a második lehetőségünk - itt már nehezedik a helyzetünk, mivel nemcsak a parkot kell felépítenünk, de ellenőriznünk kell, hogy a látogatók boldogan távoznak, valamint biztonságosak a "berendezéseink". Azoknak, akik többet szeretnének, itt van a Business Simulation is, cél megépíteni a parkot, a biztonsági előírásoknak megfelelni, valamint sikeres üzletágként futtatni - szerződéseket kötni, letárgyalni a munkaerővel a fizetéseket stb.

A kaland minden szemszögből kihívás: Hol kezdj? Kalifornia, Florida, Északi Sark? Tervezz, építsd és tartsd fenn a vidámparkot. 32 előre megépített "látogatócsalogató" van, de hat szórakoztató létesítménynek te állíthatod be a paramétereit, ami között autóverseny és természetesen hullámvasút is szerepel. A hullámvasút legmagasabb pontját is mi állíthatjuk be - ami sajnos csak 350 méter lehet maximum -, de adhatunk halálkanyarokat a vasúthoz, sőt még a kocsik sebességét is mi állítjuk be. 16 féle üzletet létesíthetünk, pl. chipses bolt, Coca Cola, játéküzlet vagy léggömbárus. Vigyáznunk kell az építéseknél, ugyanis a chips bolt forgalma lehet hogy jó a hullámvasút közelében, de a szegény utazók könnyen kidobhatják a taccsot út közben, s így a hullámvasút nyeresége lehet hogy csökkenni fog. Ha több ilyen "hírnévcsökkentő" dolgot csinálunk, előbb-utóbb csavargók és huligánok jönnek a parkba, akik jól megverik a békés látogatókat. Ezek elkerülése érdekében biztonsági őröket is bérelhetünk fel. Felvehetünk még embereket, akik a generáljavításokat végzik, kukásokat, akik a szétdobált szemetet veszik fel, valamint óriási csirkékbe és egyéb kosztümökbe beöltözött embereket, akik a sorban álló vendégeket szórakoztatják. A belépti díjtól kezdve a chipsre kerülő só mennyiségéig szinte minden döntés a mi kezünkben van - több só -> több szomjas vendég -> több eladott Cola!

IBM PC és CD-ROM változat májusban kerül a piacra, a 3DO változattal együtt.

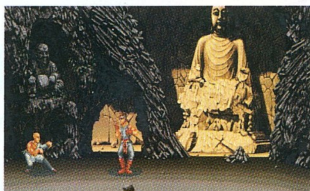


Elfmania



A Renegade Finn programozócsapata, a Terramarque egy új akciójátékkal áll elő. Az Elfmania egy szokványos beat'em up, parallax scrollozó háttérrel. Ígéret szerint a játszhatóság mindent ver majd, de kedves finnek, jobb lenne, ha még egy pillantást vetnétek a Mortal Kombatra.

Body Blows





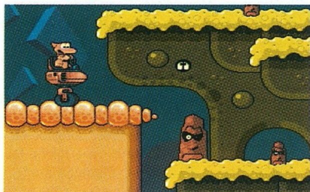
A Body Blows a Team 17 egyik legnagyobb sikere. Így született az ötlet, hogy az első és második részt ötvözzék és egy mega-verekedést rendezzenek a CD³² keretein belül. A grafikák természetesen mind 256 színűek, s azt hiszem, tartogat még egy-két meglepetést a program.

Pinkie

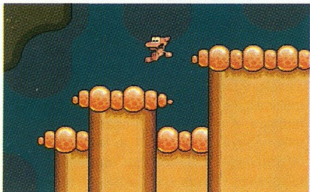
Végre megjött James Pond riválisa! A galaxis egy távoli sarkában, egy érdekes csoportja található furcsa alakú bolygóknak. Teleszkópon keresztül nézve egy kis disznónak néz ki a bolygóegyüttállás, de az erre haladó űrhajók hallhatják a furcsa WHOOP! vagy POP! hangjait, mivel a bolygó meglehetősen vulkános jellegű. A lakosai is különböznek tőled vagy tőlem.



Nézzük meg Purple bolygót közelebbről. A gyakorlott űrutazók mind tudják, hogy ez a Pinkie-k bolygója. A Pinkie-k gondolkodó lények. Mindenesetre sokkal intelligensebbek az embereknél, mivel a dinoszauruszokat sem hagyják kihalni. Mi kis főhősünk neve Pinkie, a Pinkie nemzetség bátor tagja. Pinkie a dinoszauruszok kihalása ellen tevékenykedik - így el is indul, hogy a környező bolygókról begyűjtse a tojásokat és visszavigye a Purple bolygóra.







A küldetésében csak az új Pinkie mobilra hagyatkozhat, amivel át kell utaznia az univerzumot. Ezen természetesen nincs fegyver, hiszen köztudott, hogy ha egy Pinkie vért lát, színtelen lesz, s rögtön elájul. Amigán és a konzolokon az első negyedévben várhatjuk a felbukkanását a galaxisunkban.

Universe

Boris, miután szórakozott a nagyapja találmányával a "Virtual Dimension Inducter"-rel, egy másik dimenzióban találja magát. Az idegen kozmosz ártalmait kell túlélnünk vele, Neiamises uralkodó bukásáig. Neiamises és Mekalien Birodalom áll harcban épp, mikor mi is a képbe csöppenünk.

A kalandjáték az Enchantia készítőinek a munkája, s 3D animációkat, 256 színt tartalmaz az Amiga 500 változat is.

Elder Scrolls

Bethesda Softworks programjai látványos, animált 3D grafikákat, fülbemászó MIDI zenét és tökéletes hangeffekteket tartalmaznak. Christopher Weaver, a cég vezetője így nyilatkozott: "Soha eddig egyetlen egy számítógépes szerepjáték nem volt ilyen óriási, s egyikhez sem volt ennyi küldetéslemez tervbe véve. 360° fordulástól az új Melee harcrendszerig, ami körözni, ugrani, védekezni, szúrni, vágni engedi a játékost - s mindezt valós időben! A Spellmaker funkció bármilyen varázslat megkreálását engedi, ötven alapvarázslatot használhatunk fel újak kikeverésére."
Az első kampánymodul, az aréna új kihívást jelent mindenki számára:



"... A második korszakban volt, az uralkodóm 869 évében, hogy az Aréna létrejött. Vérből született, az emberek szenvedélyeit szolgálta és a győzelem édes ízét sem vonta meg tőlük. Csapatok harcoltak, az Uruk nevében, aki mindenféle Földi jóval jutalmazta a győzteseket. Azok, akik túlélték a forró homokot, hírnevet és egy vagyont kerestek. Azok, akik meghaltak, máglyára kerültek, az istenek megelégedésére. Békét háború követett, s ismét béke terült a tájra, csak hogy háború dúlja fel ismét a nyugalmat, káoszt hozva a Földre. A Házak közti versengés közben kiderült, hogy összeesküvést szőnek az én Uram ellen."
A karakterek generálásánál indíthatunk több osztályú kalandozókat is. 400 várost falut és dungeont kell felfedezni, több mint 2.500 varázstárggyal, végtelen számú varázslatokkal és nemes küldetésekkel.
Ez a világ biztos több hónapnyi játékot ígér. És ez csak az első küldetés lemez.

Masell





GOBLINS 3

A Goblins francia szerzőgárdája úgy gondolta, hogy megpróbálja folytatni az előző két rész sikerét, egy harmadikkal. Ezen történetben egy újságírót alakítunk, aki kalandjait a GOBLIN NEWS-ba örökíti meg. A játékot a CD-s verzióval játszottam végig, de szerintem az csak néhány animációban, a fantasztikus háttérzenében és a beszédben (mivel a CD-s beszél) különbözik a lemezestől. Nem akarom a bevezetőt hosszúra nyújtani, mert a leírás az lesz.

1. pálya

Egy hajón vagyunk, és le kell jutnunk róla. A pénzzel csavarjuk ki a horog csavarját. A hajó végén van egy csomó. Ezt csomózzuk ki, mire egy zsák esik le, benne egy kis zöld szörnyszülöttel (ő Chump). Vegyük fel a golfütőt, majd menjünk fel Chump mellé, egy jól irányzott mozdulattal üssük ki a zsákból. Ez mind szép és jó, de most beszorult a fedélközbe. A felvett horgot akasszuk a tőlünk jobb oldalra lógó kötél hurkába. Jobb oldalon van egy láda. Vegyük ki belőle a borsot és a pumpát. Menjünk oda Chumphoz, és a pumpával húzzuk ki a deszkák közül. Most már Chumpot is tudjuk irányítani. Blounttal álljunk a horog mellé, és Chumppal emeljük fel a súlyt, ami fent van az árbócon. Ekkor a horog leereszkedik és egy esernyőt halászik ki nekünk a lyukból. Ezt vegyük fel Blounttal. Most álljunk Blounttal a hajó kezére, és Chumppal álljunk a dobbantóra. Blount felrepül a hajó fejére(?). Vegyük fel vele a fogat, majd másszunk a hajó bal végén lógó kosárba. Az esernyőt dugjuk a kosáron levő lyukba, majd a foggal vágjuk el a kötelet.

2. pálya

Az esernyővel álljunk a bal oldali lyuk fölé. A meleg levegő felrepít minket a fejhez. Nézzünk be a fog helyén. Meglátjuk a királylányt, akibe Blount rögtön beleszeret. (Nemrég találkoztam egy hasonló mukesszal, aki szintén minden nőbe beleszeretett, igaz az fehér öltönyt hordott és valamivel "izmosabb" is volt...) Valahogy ki kellene szabadítani a lányt... Herculest és Gromelont üssük le a golfütővel. Vegyük fel a pirítóst, majd menjünk Mac elé, és dobjuk oda neki a pénzt. Nos ő kapva kap érte, ekkor egy jól irányzott mozdulattal üssük le őt is. (Ezeket az ütéseket Nick Faldo is megirigyelhetné.) A visszaeső pénzt vegyük fel, majd Mac sisakjában törjük össze a pirítóst a golfütővel. Vegyük fel azt ami maradt belőle (annyi, mint amikor a Trabant 100-zal nekimegy a falnak - Porse, igaz azért a Porschékat nem így gyártják). Menjünk Blounttal a fenti dobbantóra, majd álljunk a Banzai mögötti kőre. Szórjuk bele a morzsát a nyakába, mire elkezd vakarózni. Igen igen, itt jön Nick Faldo. Vegyük fel a pajzsát, majd a kék kezet is. Kendoval fogjunk "kék kezet", mire megdöbbenései közepette jól behúzunk neki a golfütővel. Banzai pajzsát tegyük a Zembla előtti faágra, majd menjünk a Zembla mögötti kőre. Szórjuk onnan a tüsszentőport Zembla orra elé, mire ő egy nagy tüsszentés kíséretében lefejeli a pajzsot. Vegyük fel a faágat. Chumppal nyújtsuk ki a nyelvünket Djangora, mire ő is kinyújtja a nyelvét. Blounttal kapjuk el amikor kinyújtja. Erre Blount látványosan kilövi Djangot. A fát tegyük be a létra hiányzó fokának a helyére, majd Blounttal menjünk fel. Chumppal bosszantsuk fel Punkyt, és amikor előrehajol, lökjük rá a követ. A varázsló elmenekül a nyakékkel.

3. pálya

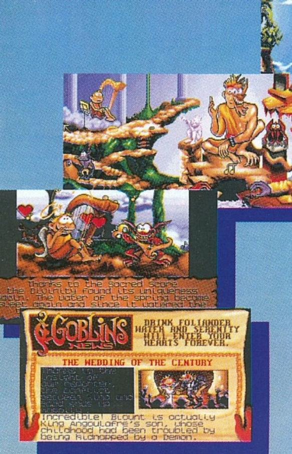
Előttünk van valahol a sötétségben egy doboz gyufa, vegyük fel. Pont efölött a pont fölött van egy érdes rész (Rough area), ahol használnunk kell a gyufát. Pont egy kondér alatt gyújtottuk meg a tüzet. Vegyük fel a kondérról a merőkanalat, majd törjük le a kasza végét. A letört kaszavéggel nyissuk ki a nyílást, ami a jobb oldalon van. Kiszáll onnan a sárga láng (vagy lehet, hogy nem az... mármint sárgának sárga, csak lehet, hogy nem láng). A kaszavéggel vágjuk le a bohóc spricnijét, vegyük fel, majd vegyük ki a zsebéből a szemüveget is. A kanállal kaparjuk le a vért az "Amoniak was here" feliratról, majd öntsük a kalóz üvegébe. Az beleiszik, majd eldobja. Vegyük fel. Gyújtsuk meg a kalóz falábát (tűz van babám), mire a láng bele száll. Spricceljük le a vízzel, mire a lángnak elmúlik a tüzessége, és felvehetjük. Nyissuk ki a kaszavéggel a denevér melletti fehér nyílást, mire előkerül a piros láng. Tegyük rá a vérrel teli palackot a talpazatra (Pedestal), mire a láng bele száll. Tegyük a sárga lángot az üstbe, majd nyomjuk meg a feliratot ("Amoniak was here"). Erre leesik a bohóc tükre, vegyük fel, majd tegyük a szemüveget a koponyára és nyissuk ki a tetejét. Nyissuk ki a kaszavéggel az utolsó fehér izét is, mire a kék láng bele száll a koponyába. Csukjuk be, majd Blount kiveszi a lángot. Vegyük le a szemüveget a koponyáról, majd tegyük a kék lángot is az üstbe. Megjelenik a kéz. Vegyük el tőle a dugót, és tegyük bele a tükröt. A dugóval dugjuk be az üveget, és vegyük fel. Vegyük ki a lángokat az üstből, és csak a pirostat tegyük az üstbe. A jobb oldalon megjelenik egy vámpír. Tegyük a letört foga helyére a kaszavéget, majd tegyük be a kék lángot is az üstbe. Megjelenik 1 szellem feje. Tegyük rá a szemüveget, majd tegyük be az üstbe a sárga lángot is.

4.-5.-6. pálya

Vegyük fel a dolment és a követ Blounttal. Álljunk Blounttal a sárkánycsapda rugójára, Chumppal pedig nyúljunk a húshoz. Blount felrepül a várfalra. Beszéljünk a királlyal, majd a királylánnyal. Menjünk le. Vegyük fel a tűz melletti mészkövet, majd azt használjuk a medencében. Szivacs lesz belőle. A szivacsból nyomjuk a vizet tűzre, majd vegyük fel a villát. A dolment tegyük a lovag melletti tüskékre, majd beszéljünk a lovaggal. Ad egy üvegcse Memorumot. A villával vegyük le a húst a csapdáról. Menjünk be a fogadóba. Vegyük fel a földről a kanalat, majd tegyük rá a földön levő kőre. Álljunk rá Chumppal. Blounttal menjünk be a kalitka alatti lyukon, és vegyünk fel 1 cukrot. Ezt dobjuk a kanálra, mire Chump felrepül a polcra. Blounttal álljunk a kapitány kezére, majd Chumppal szagoljuk meg a paprikát. Erre elkezd tüsszögni, és letüsszögi a paprikát a polcról. Tartsuk bele a paprikába a húst. A követ adjuk oda Korinnak, mire kapunk egy puszit. Nézzük meg Blounttal Korin kardjának a markolatát. Wynonnával vegyünk fel a puskaporból, majd vegyük fel a fát a szerzetes lábától. Piszkáljuk le vele a kovakövet, mire Ooya a varázsló kerül elő a csuklya alól. Mostmár őt is tudjuk irányítani. Vegyük fel a kovakövet, majd a fával feszítsük le a sisakot a koponyáról. A kovakővel törjük szét a muki sípját (nem valami szép dolog). A síp egyik darabját tegyük a kőfej előtti lyukba, majd a kovakő segítségével csináljunk belőle egy furulyát. Adjuk oda ezt a mukinak, és közben Ooyával rohanjunk fel a faronkre. A muki a sippal odahívja a keselyűt, ekkor Ooyával ugorjunk a keselyűre. Ooya odarepül vele a varázslóhoz és megszerzi a tarisznyáját. Vegyük fel a sípot, majd Ooyával növesszük meg a koponya haját. Tépjünk belő-









le néhány szálat. A síp maradványaiból dinamitot fogunk csinálni. Tegyük a kőfej előtti lyukba, bele egy kis puskaport, majd a hajat, és a végén már csak a kovakővel kell odacsapni a fejre. Erre a dinamit kanóca meggyullad. Dobjunk dinamitot a lenti kőre, a piros téglára, és a kiálló piros téglára. Ooyával növesszük meg a bambuszt. Vegyük fel a sisakot, majd menjünk a a jobb oldalon levő rönkhöz. Vágjuk bele a kovakövet, majd a kifolyó enyvet engedjük a sisakba. A megnövesztett bambuszból csináljunk dinamitot és dobjuk az ablakpárkányra. Most megint kell dinamitot csinálni, csak mielőtt beletennénk a gyújtózsinórt, öntsünk rá egy kis enyvet. A ragadós dinamitot dobjuk a falra, az ajtóra és a rácsra. Ekkor beszéljünk Fourbalus-szal, mire ő Wynonnát pillangóvá változtatja. Visszakerülünk a fogadóba. Chumppal álljunk a jobb oldalon levő vevő kezére, és Blounttal adjuk oda neki a cukrot. Erre lehessenti Chumpot a kezéről, mire Chump lerántja a madzagot. Vegyük fel, majd menjünk ki a várhoz. Öntsük a sárkánylyuk melletti medencébe a Memorumot, majd tegyük a koponya fülébe a pénzt. Ekkor szúrjuk a koponya orrába a villát, majd tegyük rá a húst. a sárkány kijön, beleeszik, majd beleiszik a medence vizébe, mire egy kívánságunkat teljesíteni fogja. Menjünk vissza a fogadóba. A pumpát nyomjuk a kalitka oldalára, majd dobjuk rá a madzagot. Másszunk fel rajta Othellohoz, majd beszéljünk vele és adjuk oda neki a pénzt, mire ő ad nekünk egy kulcsot. Menjünk le, majd a lenti kis ajtót nyissuk ki a kulccsal. Küldjük be a sárkányt, mire ő kihoz nekünk egy jegyet. Adjuk vissza a kulcsot Othellonak, mire ő visszaadja a pénzünket. Adjuk oda a jegyet a kapitánynak, mire ad egy levelet. Menjünk ki az ajtón.

7.-8.-9. pálya

Chump rögtön bemenekül egy házba. Menjünk le utána. Elvileg ez a fűszeres üzlet. Adjuk oda a fűszeresnek az aranyat, majd a levelet. Miután eldobta a levelet, vegyük fel a polcról a boa-boa tojást és a kulcsot. A kulccsal nyissuk ki a hold-lámpát, mire farkas-goblinná változunk. Menjünk fel az ablakhoz és dobjuk le a szekrényt, majd menjünk fel a párkányra és ugorjunk a szekrényre. Vegyük ki belőle a kalapácsot, majd törjük be vele annak a szekrénynek az oldalát, amin felmásztunk a párkányra. Vegyük ki belőle a sípot, majd a poén kedvéért egy kicsit fojtogassuk meg a fűszerest, mire a balga visszaadja a pénzünket. Vegyük fel azt és a spagettit, majd egy kicsit ugráljunk a szofán. Mivel az nem egy trambulin, hamarosan kiszakad egy-két rugó belőle. Most ugráljunk ezen. Blount erre felrepül a sárkányfejhez. A kalapáccsal törjük le a szarvát, majd vegyük fel. Menjünk ki innen. Beszéljünk a vénlánnyal, majd a háza tetején levő lyukba tegyük bele az esernyőt, majd megint beszéljünk vele. Erre a munkánk fejében ad egy melegítőt. Most beszéljünk az álmodozó fiatal hölggyel, majd a kémikussal, majd megint az ifjú hölggyel, majd végül megint a kémikussal. Mostmár le tudunk menni a laborba. Menjünk is le. Csinálnunk kell növixirt, futixirt és repixirt. Tegyük a szarvat a hamutartóba (Ashtray), majd gyújtsuk meg. A maradványaiból tegyünk egy kicsit a mixerbe. Tegyünk vizet a bal oldalon levő melegítőbe, majd tegyük bele a spagettit és gyújtsunk alá. Amikor megfőtt, vegyük ki és tegyünk egy kicsit a mixerbe. A boa-boa tojást tegyük a melegítőre, majd ha a kiskígyó kikelt, a tojáshéjat tegyük a mozsárba és törjük meg. A földi maradványaiból tegyünk egy kicsit a mixerbe, majd indítsuk el. Megvan a növixir. Ezt adjuk oda a kiskígyónak, mire az megnő. Csináljunk mégegy adagot, de ezt már egy üvegbe töltsük. Menjünk ki. Tegyük a melegítőt a tojásra, majd a kismadárnak adjunk egy korty növixirt. Szép száll "madárka" cseperedik belőle. A lent levő két virágot is locsoljuk meg vele. Menjünk le megint a fűszereshez. Blounttal emeljük fel az éjjeliszekrényt, és Fulberttel lökjük ki alóla a szappant. Fulberttel nyomjuk meg a kapcsolót, mire a hús leesik a csapdába. Blounttal menjünk le a kalapáccsal, mire a szörny kiköp egy csontot. Vegyük fel, és a fazékból (ami az ablakban van) engedjük ki Chumpot. Menjünk fel. Nyomjuk meg a kart, ami a jobb oldalon van, mire egy ágyúgolyó jön le. Blounttal álljunk rá, Fulberttel pedig csimpaszkodjunk a karra. Fulberttel másszunk fel a fán, majd menjünk a két ház közé. Blounttal menjünk át rajta és vegyük fel a cipőtalpat. Menjünk le. Fulberttel másszunk fel a másik fára, mire a nő elejti a szerelmes levelet. Vegyük fel. Másszunk fel megint Fulberttel a fára, mire leesik egy virág. Ezt is vegyük fel. Menjünk le a laborba. Tegyük a virágot a lepárlóba, majd gyújtsunk alá. A kivonatot tegyük a mixerbe. Főzzük meg a cipőtalpat, majd abból is tegyünk a mixerbe. Végül törjük össze a csontot a mozsárba, és abból is tegyünk a mixerbe. Na, megvan a futixir. Tegyük üvegbe és menjünk ki. Igyunk egy kis futixirt, majd Fulbertet fektessük úgy, hogy át tudjunk menni a haranghoz. Ott fújjuk meg a sípot, majd fussunk ahhoz a madárhoz, amelyiket mi keltettük ki. Közben már megjelent a lány madár is. Kopogtassuk meg a fiúmadár vállát, majd fussunk le, hogy a lehulló tollat el tudjuk kapni. Menjünk le a laborba. Pároljuk le a Memorumot, majd amit kapunk, az Öröm könnyeit, tegyük a mixerbe. Engedjünk vizet a tányérba (Basin), majd tegyük bele a szappant. A ventillátort indítsuk el a pénzzel, majd a kulcsot mártsuk bele a szappanos vízbe és tartsuk a ventillátor elé. A szappanbuborék pont a mixerbe száll. A madártollat égessük el, majd a maradványaiból tegyünk a mixerbe. Indítsuk el, mire megkapjuk a repixirt. Blount egy látványos alakváltozáson megy keresztül, majd elrepül.

10.-11.-12. pálya

Vegyük fel a kést és egy zsákot, majd beszéljünk Ooyával. A jobb oldalon levő pumpával fújjunk egy lufit, majd amikor ez Ooyához ér, ugorjunk rá. Menjünk Ooyával a "tuft"-hoz, majd varázsoljuk azt el. Egy óriás bukkan elő. Beszéljünk vele Blounttal, mire megtudjuk, hogy nagyon fázik a lába. Blounttal csináljunk még 1 lufit, majd amikor Oo-





yához ér megint kapjuk el. A golfütővel vegyük fel a damilt, mire egy pecabotot csinálunk belőle. Menjünk át a kolosszushoz. Ugorjunk Ooyával a katapult lapátjára, majd állítsuk azt a jobb oldalra. Blounttal nézzünk bele a távcsőbe, mire felkiált, hogy hajó. Erre az óriás beindítja a katapultot, és Ooyát átdobja a sajthoz. Varázsoljuk el a sajtot Ooyával, mire előkerül 1 sajtkukac. Tegyünk egy követ a kőtörővel a katapultra, majd állítsuk balra. Nézzünk megint bele a távcsőbe, mire az óriás most a saját fejére dobatja a követ. A pecabottal halásszuk el az óriás mellől a távcsövet, majd Blountot lőjük át a sajthoz, úgy, hogy Ooyával a képen levő hajókat elvarázsoljuk. Vegyük fel a pecabottal a kukacot. Menjünk vissza a felhők közé. A távcsővel nézzük meg a kis foltot. Egy fagyott Bizoo. Halásszuk ki a lékből a fűrészhalat. Tegyünk 2 homokzsákot a léghajó kosarába, majd vágjunk le egy zsákot. Ez a kecskét pont fejbevágja. Ooyával varázsoljuk el a követ a szikla szélén. Egy átjáró lesz az óriáshoz. Menjünk az óriás elé. Blounttal húzzuk ki a felhőt a pecabottal a hegy mögül. Csináljunk még1 lufit, majd amikor Ooyához ér ugorjunk rá, és Blounttal vágjuk bele a kést a felhőbe, mire elkezd esni az eső. Erre az óriás tüsszent egyet és Ooyát a gejzírek felé fújja a szél. Álljunk rá a kráterre Ooyával, majd Blounttal fogjuk be az alsó gejzírt, mire Ooya felrepül a békához. Blounttal vágjuk le a nehezékeket a léghajóról, amíg az teljesen fel nem ér. Másszunk bele Ooyával, majd Blounttal tegyünk bele még 2 zsákot. Ooyával menjünk a jéghegyhez, majd olvasszuk ki Bizoot. Vegyük fel. Menjünk át a kolosszushoz. Bizoot tegyük az óriás fejére. Most Bizooval kell az óriás fején mozognunk. Menjünk a fogai közé, és vegyük fel a fogpiszkálót, majd támasszuk ki vele a jobb szemét. Nézzünk bele, majd másszunk be a bal fülén. Bizoo egy homokszemet lök ki a szeméből. Vegyük ki a fogpiszkálót, majd húzzuk meg a szőrszálat az orrában. A könnycseppre lökjük rá a homokszemet, mire az lemegy a vállára. Álljunk a szakállán levő hegre, majd a kijövő kis bolhát üssük le és a testvérét is (na végre meg lehet verni a kisebbeket). Utána Lilit, Mimit, az anyjukat, majd az apjukat is. Na miután agyonvertük a családot, húzzuk meg megint a szőrszálat az orrában, és a könnycseppen most mi csússzunk le a homokszemhez. Rúgjuk le az óriás válláról. Menjünk ki Blountékhoz. Vágjuk el a fűrészhallal az oszlopot, mire egy rács zuhan ránk. Ooyával varázsoljuk le a falról Blount árnyékát, majd az árnyékkal vegyük fel a homokszemet. Tegyük be ezt a katapult fogaskerekei közé, majd a kihulló fogaskereket vegyük fel. A késsel feszítsük fel a fenti robotot, majd tegyük bele a fogaskereket. A száján kihulló pollenszemet vegyük fel és tegyük az óriás fejére. Megint Bizoo-é a főszerep. Menjünk az óriás orrára, majd amikor megvakarja megint. Felrepülünk a fejére. Vegyük fel a pollenszemet, majd a fogpiszkálót tegyük az orrába, a pollenszemet a fülébe. Ugráljunk a gallérján, mire a pollen berepül a fülén keresztül az orrába.





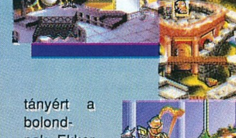




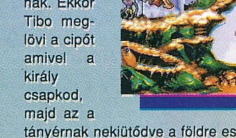


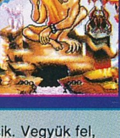












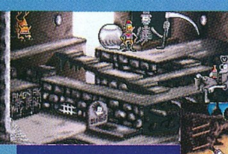
13.-14. pálya

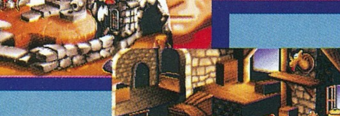
Másszunk fel Fulberttel a gyertyatartóra, majd a levert gyertyát vegyük fel Blounttal. Csókoljuk meg a királynőt, majd a kihajoló testőrt vágjuk fejbe a kalapáccsal (nekem tetszik). Vegyük fel a pisztolyát. Amíg az öreg nő eltakarja a szemét, vegyük el a varázspálcáját. Fulberttel másszunk az asztalon levő tányérra, majd Blounttal csapjunk rá az asztalra. Fulbert meglöki a csillárt és az elkezd mozogni. Blounttal a mozgó csilláron keresztül ugorjunk a kandallóra. Vegyük fel az édeskéményt, majd beszéljünk a kőcsögben levő emberrel. A gyertyát tegyük a jobb oldali gyertyatartóba és gyújtsuk meg, majd a középsőbe, a balodaliba, majd megint a jobb oldaliba, és persze mindig meg kell gyújtani. Erre kinyílik a vízköpő szája. Menjünk bal oldalra a sárga rúdhoz, és másszunk rá fel Fulberttel. A leeső szemüveget kapjuk el Blounttal, s közben "rohanjunk" alá Fulberttel, hogy amikor Blount is elejti, meg tudjuk fogni. Vegyük fel, majd segítségével a fokhagymát is. Másszunk bele a vízköpőbe. A királynál vagyunk. Adjuk oda a kezet a királynak, a gyertyákat oltsuk el alulról felfelé, majd a legalsót megint. Kinyílik a vízköpő szája. A vízipisztolyt adjuk oda Tibonak, a varázspálcát a bolondnak és vegyünk fel egy tányért. Együk meg a fokhagymát, és leheljünk Man-ra. Amíg az öklendezik, vegyük el a bárdját. A kéményt adjuk oda Fil-nek, majd Fulberttel másszunk a svábbogarakkal teli lyukba. Amikor a király elkezdi csapkodni őket, adjuk oda a tányért a bolondnak. Ekkor Tibo meglövi a cipőt amivel a király csapkod, majd az a tányérnak nekiütődve a földre esik. Vegyük fel, majd a pénz segítségével másszunk ki a vízköpő száján. Az ismert módon menjünk a fazékhoz, és tegyük bele a baltát. Menjünk a kandallóba, és közben Fulberttel lökjük le a koponyát az oszlopról. A fazékból kinéző goblin a lógó koponyát ledobja a fejszével. Vegyük fel, majd adjuk oda a papucsot a királynőnek. Menjünk át a királyhoz. Adjuk oda neki a koponyát, majd beszéljünk vele kétszer. Menjünk ki az ajtón.

15.-16. pálya

Egy sakktáblára kerülünk, ahol meg kell nyernünk a játékot. Menjünk át a storybook-hoz. Vegyük fel az ecsetet, s Fulberttel vonjuk el a pók figyelmét. Ezalatt Blounttal vegyük fel a lovat. Fulberttel kavarjuk fel a port, és Blountot pedig állítsuk a por alá. Eltüsszenti a számokat. Fulbertel álljunk a "teliholdaséjszakásképhez", de ez előtt Blounttal pedig a pók elé. Blount átváltozik, mire a pók megijed. Na megvan a kilences. Vegyük fel az összes számot, és a körzővel rajzoljunk a papírra egy nyolcast. Vegyük fel, és tegyük a számokat








a tintásüvegbe (kivéve a 0-t). Mártsuk az ecsetet egyszer a tintába, és fessünk egy ökröt a fenti képen levő kocsi elé. Tegyük a kereke helyére a pénzt, mire az ökör egy kicsit előrébb húzza a kocsit. Vegyük fel a márványt és a pénzt is. Olvassuk el a könyv első oldalát. Beszéljünk az íjásszal. A geometriai könyvön ugráljunk négyszer, mire lesz néhány nyilunk. Adjuk oda az íjásznak, van egy íjászunk. Lapozzunk tovább, és olvassuk el azt az oldalt is. Beszéljünk a lovaggal, majd fessünk neki utat. Amikor odajön, adjuk neki oda a lovat. Van egy lovagunk is. Lapozzunk a 3. oldalra. Fessünk kétszer a ház falára, mire egy kis mandolint elejt a rajz. Vegyük fel. A baltával aprítsuk fel a vonalzót, majd vegyünk fel egy darab fát. Menjünk át a sakktáblára. A fára rajzoljuk meg az embert a krétával, majd a favésővel meg a kalapáccsal faragjuk ki. A márványba a körzővel rajzoljuk meg az emberünket, majd szintén véssük ki. Mindkettőt fessük be. Fessünk nekik szemet az ecsettel. Mindkét kézzel játszunk a golyókkal, mire az egyik golyó összetöri a malacot, tegyük bele a pénzt, mire elöjön Othello. A jobb kézzel fogjuk meg a mandolin végét, és a ballal kezdjünk el rajta játszani. Othello megbolondul. Tegyük a gyilkost meg a szeretőt a táblára, majd Othellot pedig a kísérővel keresztirányba le jobbra. A kísérő elmenekül. A nyilassal lőjük le a 2 lándzsást, majd a szeretővel menjünk a mandolinos kockára és adjuk oda neki a kis mandolint, majd menjünk a kulcshoz és akkor a szerető meg a királynő rátér a ***-os részre. A lovaggal menjünk a király bal oldalára, a gyilkossal pedig az erkély alatti kockára. A lovaggal nyírjuk ki a király alatti védőt, majd menjünk vele a király baljára. A nyilast állítsuk úgy, hogy a "király alatti kockára legyen kb. három kockával balra átellenesen", és a király alatti kockára célozzon. Ekkor a gyilkossal öljük meg a királyt.

17.-18. pálya

Vegyük fel a tojást, majd tegyük bele az idő tükörbe. ezután kövérítsük meg a kövérítő tükörben, majd adjuk oda a tükörképünknek a "passage"-n. Tegyük bele a nagy kézhez vezető lyukba, majd soványítsuk le a soványító tükörben. Adjuk vissza az eredeti Blountnak. Tegyük bele a kis kézhez vezető lyukba, mire a démon felébred. Csináljunk a csirkéből egy "kövér-disznó" tyúkot. Menjünk ki az agyhoz. Törjük be a farkassal az emlékek ablakát, majd Blounttal váltsunk a kolosszusra. Üssük meg a farkassal, majd Blounttal vegyük fel a homokszemet. A növixirrel növesszük meg a virágot, majd Fulberttel másszunk fel rá. Állítsuk úgy a váltót, hogy a kocsi a látomások tava felé menjen. Üljünk Blounttal a kocsiba, majd a farkassal is. Mindketten ott lesznek a tó partján. A farkassal ugorjunk a tóba, mire megjelennek a szemek. Blounttal dobjuk bele a homokszemet. Ekkor megjelenik egy aranyhal egy buborékban. Blounttal üljünk megint a kocsiba, mire nekirepül a buboréknak, és az szétdurran. Eközben a farkassal állítsuk a váltót úgy, hogy a kocsi középre menjen. Fussunk a farkassal megint a kocsiba, mire az aranyhal segítségével odarepül a sárkánysíphoz. Üssük vele ki a falból. Ezt játszuk el megint, de most Blounttal menjünk oda, és most fel is tudjuk venni a sípot. Menjünk Blounttal az ablakba, és fújjuk meg a sípot. Megjelenik a sárkány. Növesszük meg a növixirrel, majd üljünk a hátára. Elvisz a monolitra, ott tegyük le a tyúkot. Az megeszi a gabonát, majd vegyük fel az ottmaradó "folly"-t. Fújjuk a sípot a kapura, mire a sárkány szétégeti azt. Menjünk a kulcshoz, arra is fújjuk a sípot, mire a sárkány a változatosság kedvéért azt is szétégeti. Vegyük fel a kulcsot, nyissuk ki vele a ládát és vegyük fel az Oinment-et.

Menjünk vissza a tükrös szobába. Adjuk oda az öreg démonnak a "folly"-t, mire az szétpukkan, és előkerül a csúfság kivonata. Vegyük fel a tükörképpel. Használjuk a szépség kivonatot a tükrön Blounttal, majd amikor megszépül, a csúfságét a tükörképpel szintén a tükrön.

19. pálya

Vágjuk szét a lenti kerítést a baltával, majd a falat is verjük szét a kalapáccsal. Beszéljünk a két fejjel. A pozitívról leesik a történelem fonala, vegyük fel. Nyomjuk meg mindkét csengőt, és amikor mindkét kéz felhúzta a láncot, álljunk rá. Blount elugrik róla, és leveri a mukesz kezéből az áldott zenét. Dobjuk bele a vízbe. Hívjuk elő megint mind a kettő kezet, és amikor lement a víz, ugorjunk a medencébe. Mostmár két zenénk van. A pirost tegyük a dekadens démonhoz, a sárgát pedig a bukott angyalhoz. Dobjuk a pénzt az angyal előtti tányérba (milyen anyagias, angyal létére ingyen nem is muzsikálna... ráadásul ilyen rondán...), majd a kalapáccsal üssünk a felhőre. Amikor a két zenei hangjegy egymás mellé kerül, dobjuk rájuk az idő fonalát, majd hívjuk elő megint mind a kettő kezet.

Happy End!

Innen egy kis poénos végződést láthatunk, és vége. Hát ennyi lenne. Nekem nagyon tetszett. Sok aranyos poén volt benne, a hangulata már ismert és mindemellett még nehéz is volt. A háttérzene még inkább feldobta a hangulatot, vagyis nyugodtan ajánlom mindenkinek aki az agyát is meg akarja egy kevéssé erőltetni.

A királyi kibékülést létrehozta

Mr. T.



THE SE

Ha minden igaz, sikerült áttekinteni minden épület funkcióját. Itt az ideje, hogy megnézzük a különböző IKONOKat. A játékmező alatt húzódó sávban öt köralakú ablak van.

Az elsőben mindig ÉPÍTÉSsel kapcsolatos ikon jelenik meg; a házak, bányák, utak és zászlók kihelyezéséhez. Ezen az ablakon elkövetett spec.klikkel az egyes pontok beépítési lehetőségét nézheted meg.

A második körben BONTÁSi funkciók kaptak helyet; az utak, különféle épületek és a zászlók megszüntetésére. Csak a spec.klikkel aktiválható a balesetek elkerülése végett.

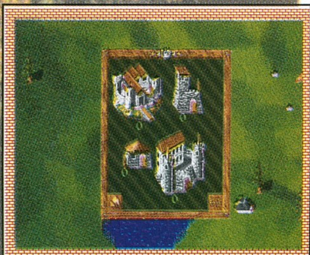
A harmadik helyen a TÉRKÉPhez kapcsolódó funkciókat találod. Öt jelölési funkciót is állíthatsz.

1. A játékosok területének jelölése, illetve



nem jelölése.
2. Úthálozat megjelenítése ki/be.
3. Épületek jelzése ki/be.
4. A játéktér határának jelölése ki/be (mert a térkép végtelenítve jelenik meg).
5. Nagyítás ki/be.

A negyedik ablakban a grafikonok és egyéb STATISZTIKAi adatok kaptak helyet. Ide klikkelve nyolc újabb választási lehetőség, mire vagy kíváncsi. A lehetőségek balról jobbra, lefelé haladva:



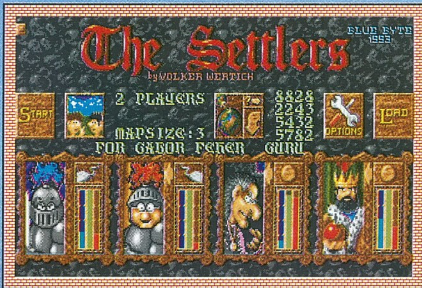
1. Az élelmiszer funkciója a játékban, a termelőktől a felhasználókig.
2. Az ásványok feldolgozási folyamata.
3. A rendelkezésedre álló munkások számának jelölése. Ha a mutató a piros sávban van, nincs, ha középen akkor három és amennyiben a jobb oldalon úgy húsz vagy több munkás áll a rendelkezésedre.
4. Az összesített raktárkészlet /kastély és a raktárak felhalmozott készletei/.
5. Itt nézheted meg, hogy az egyes épülettípusok közül mennyi készült el, illetve hánynak az építése van folyamatban.
6. Munkásaid és lovagjaid összesített száma /a "terepen lévők"-kel együtt, tehát ez nem a szabad munkaerőkapacitás, vigyázz!/.
7. Grafikonok 26 féle áru termeléséről az idő és a mennyiség függvényében.
8. Játékosok jelölése, ki hogy áll az építkezések, a területhódítások és a katonai erők terén.

A kis nyíllal átlapozhatsz az ötödik ablakba, így az innen is elérhető.

Az utolsó körben az ELOSZTÁSi viszonyok meghatározására lesz lehetőség.



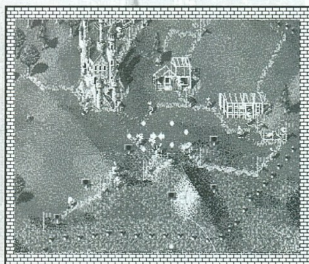
1. A bányák élelmiszerelosztási aránya. Alapállapotban az aranybányák élelmiszerellátása a legfontosabb, de lehet olyan szituáció például, hogy a szénbányászat éhségsztrájk miatt szünetel és szükség lesz a módosításra.
2. A fa és az acélrudak sokoldalú felhasználásának szabályozása.
3. A szén és a gabona elosztása.
4. Kilenc különféle szerszámot találsz itt, beállíthatod milyen arányban készüljenek ezek. Hogy kinek mire lesz szüksége elég egyértelmű. A lapát az alapozómunkásé, a kalapácsot többen is használják pl. a geológus, a hajóács, stb. és így tovább. Kis megfigyeléssel hamar kiderül melyik mennyire fontos. Az elkészített szerszámok függvényében alakul szakmunkásaid száma.
5. Itt azt állítod be, hogy a szállítók milyen fontossági sorrendben továbbítsák az árukat zászlóról zászlóra. Minél feljebb helyezkedik el egy-egy termék, annál magasabb a prioritása. Ennek az eldöntése rád vár, valószínű többször szükséged lesz az átvariálására.
6. Remélem, hogy nem kerül sor arra a folyamatra, hogy evakuálnod kellene valamelyik raktáradat, de ha mégis, akkor nem mindegy milyen sorrendben kezdik kihordani a cuccot. Itt ezt állíthatod be. Magát a mentési folyamatot a raktárépületnél kell elindítanod, úgy hogy az árukihordáshoz teszed a pipát. /Spec.klikk az épületen, harmadik lap./
7. Ez egy nagyon fontos menü. A felépített katonai épületekbe beérkező katonák felhúzzák a zászlót. Ez a hadiállapottól függően négy féle lehet; sima - ellenfél





TTLERS

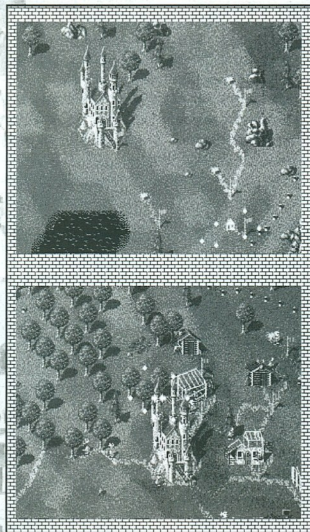
nincs a látóhatáron, vonal - a távolban ellenséges csapatmozgások, kereszt - jól látható a támadók őrhelye, vastag kereszt - közvetlen veszély fenyeget. Így ebből a szempontból négy épülettípus van. Itt azt állíthatod be, hogy milyen legyen az egyes típusok feltöltése /felső sor/, és ha harcba küldöd a katonákat, akkor milyen szintű legyen a védelem. Ebből egyértelmű, hogy full/full beállításnál senki nem hagyja el a helyőrséget /kivéve egy esetet, de erről majd később/. Ha később csökkented a várőrség létszámát, akkor a



katonák további utasításig visszamennek a várba.

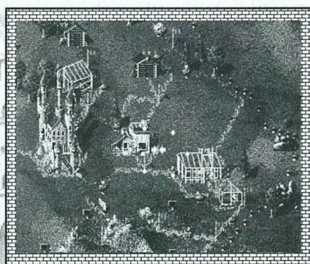
8. A katonaság irányítása a besorozástól a brutalitásig... Mindenek előtt legfelül beállíthatod, hogy a lakosok hány százalékát sorozzák be. Ez alapállapotban 30%. A kardok és pajzsok számának függvényében váradat hamarosan lelkes újoncok hada népesíti be. Amennyiben túltermelés van a harci eszközöből, lehetőség van tovább katonák kiképzésére. A megfelelő ikonnál klikkelj a katonára. A bal alsó ablakban két féle lovag van, a felső a nyuszimuszi, "megadom magam"; ő jelképezi a gyengébbeket, míg az alsó a hős vitéz, aki bátran néz szembe száz veszéllyel. Itt azt választod ki, hogy kik menjenek a csatába. Gondold át, mert ha a hős vitézeket küldöd el, a helyőrség védelme jelentősen megcsappan! A jobb alsó ikon arra nyújt lehetőséget, hogy a kastélyban lévő, jól képzett katonáid /ha vannak/ leváltsák a helyőrségek alacsonyabb szintű harcosait. Mielőtt ezt kijelölnéd, nézd meg van-e egyáltalán ilyen katona a központban és mérlegeld, nem fenyeget-e támadás. Mert ha kiadod ezt az utasítást, akkor minden, hangsúlyozom, minden állomáshelyről elindul egy-két katona a várba. Ez pedig a védelem gyengülését jelenti egy időre.

A LOVAGOK szintjét több összetevő befolyásolja. Egyrészt, hogy mennyi ideje tartózkodnak a helyőrségen vagy a várban, mert ezekben titkos katonai képzés folyik. Másrészt pozitívan hat rájuk a tá-



maszponton felhalmozott arany mennyisége. Természetesen a háborúk győztesei is magasabb szinten forgatják kardjukat, és ezzel növelik bajtársaik tudását is. Ez fordítva is igaz, a sorozatos vereségek lehangolják a birodalmunk őreit.

A HARC egyszerű és nagyszerű, mint minden a Settlersben. Első lépésként az ellenség közeli épületeit vedd célba. Egy spec.klikk a kiválasztott célponton és rögtön láthatóvválik az adott épület megtámadására aktiválható haderő. Ennek mértéke a 7. menü beállításától függ. A polgári lakosok nem harcolnak és nem is támadhatók, ez tabu. A rendelkezésre álló lovagok aszerint vannak jelölve, milyen messze vannak a célponttól. A távoli erődök katonái lassan, hosszú út után érkeznek. Érdemesebb gyors, kisebb létszámú támadást indítani több helyen. Persze ki-ki válassza meg a maga stratégiáját. Ez az ellenféltől is függ. Lady Amalie például viszonylag békés, ritkán támad elsőként. Kumpy Einfinger mindent megtesz az aranyért, így az aranymezők környékén fokozott védelemre lesz szükség. Balduin a védelemre nagy hangsúlyt fektet, Frollin pedig mindig tartogat meglepetéseket. Kallina általában az élelmiszerutánpótlás útvonalát igyekszik elvágni. Rasparuk alattomosan támad, Aldaba kifejezetten agresszív és mindig megleli a gyenge pontokat. VII. Rolph király rendkívül körültekintő és alapos, jó ha figyeled lépteit! Doppelhorn és Sollok pedig a két legveszélyesebb ellenfél, mindenre képesek a győzelemért. A korai öröm,



könnyen bánattá válhat!

Az én taktikám a következő /eddig bevált/; megkeresni az ellenség gyenge pontját és utat törni egészen a központi kastélyig. Ezután a várat körbefogni és elvágni a birodalom többi részétől. Ha sikerül elszigetelned a központot, nyert ügyed van. Próbáld ki! Persze három ellenfél ellen már nem olyan könnyű győzni, de erre is kész a haditervem... Persze ezt nem kötöm az orrodra, dolgozz ki Te is egyet, lehet hogy jobb lesz mint az enyém!

Ha még emlékszel, az utolsó ablaknál járunk. Itt lehet beállítani a játékmenetet gyorsító opciókat és azt, hogy miről kérsz értesítést. Az ÜZENETKÖZVETÍTÉS négy típusa:

3. Mindenről értesít.

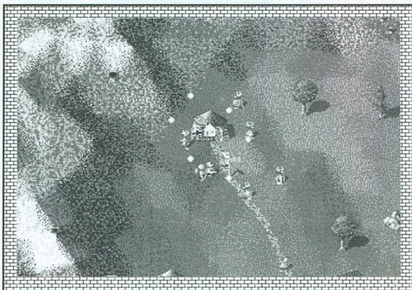
2. Nem értesít az épületek elkészüléséről és a geológusok felfedezéseiről.

1. Csak a legfontosabbakról kapsz hírt /támadás, győzelem, veszteség stb./.

0. Semmi hír.

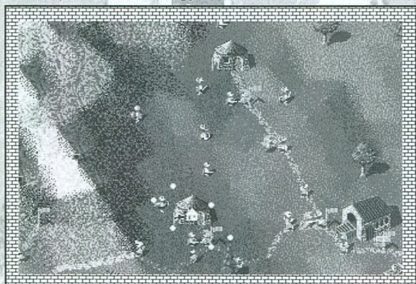
Ha üzeneted van, egy kis levél fog villogni a sarokban és kedves hang figyelmeztet, valami történt a birodalomban. Nem fontos rögtön elolvasnod, több mint ötve-





net /!!!/ memorizál a gép. Magadnak is küldhetsz "levelet" ötféle időintervallumban. A jobb oldalon függőlegesen elhelyezkedő óraszimbóloumok 5, 10, 20, 30 és 60 perces kijelölést tesznek lehetővé. Ez egy fantasztikus ötlet és nagyon hasznos. Tegyük fel, hogy nincs bányászod, ezért a szerszámkészítő munkarendjében átállítod, hogy csak csákányt gyártson, majd a megfelelő órára klikkelve kérsz egy visszahívást pl. tíz perc múlva. Amennyiben sikerült legyártatni a kívánt mennyiséget, ismét visszaállíthatod a számodra optimális szerszámkészítési rendet. Megteheted ezt bármelyik menüben, szinte korlátlan számban. Nem fenyeget veszély, hogy kimegy a fejedből, mert a kisokos figyelmeztet. Jobb mint a csomóra kötött zsebkendő, nem?!

Nem tudom kell-e külön értékelnem ezt a programot. Az aprólékosan és minden részletre figyelve kidolgozott, humort sem nélkülöző grafika, a stratégiai játékok körében szinte páratlanul nagyszerű irányítás, a kedves, vidám és poénos hangeffektek pillanatok alatt bevarázsolják a szíved csücskébe. Akár egy GURU-t meg tudnék tölteni a további részletekkel, de mostmár ideje búcsúznom. Remélem felcsigáztam érdeklődésedet! A Settlersnek ott a helye minden polcon. Ja, a Gyu megkért, okvetlenül tegyem be a cikkembe véleményét, miszerint ez a legszuperebb program jelenleg a piacon. Egyetértek! /Én is! Én is!/ Ugye Te is?





Thanks for Blue Byte, hogy elkészítette ezt a játékot és válaszolt kérdéseimre. Köszönöm a GURU tagjainak, hogy én tesztelhettem ezt a csodát. Köszönöm életem párjának, hogy feláldozta magát, segített a munkámban, legyőzött és legyőzetett. És persze nektek, hogy mindezt elolvastátok. A játékleírás a nem 100 %-os tesztverzió alapján készült!

Lily

Az interjú Volker Wertich-csel készült, azzal a szimpatikus fiatalemberrel, aki kitalálta a játékot, és az Amigás programot elkészítette

- Mikor kezdted el a program fejlesztését?

- 1991 szeptemberében kezdtem, egyedül. Most már 70.000 sornyi assemblerlistánál tartok, s a forráskód 1.2 megabyte. Utóbbi két hónapban alig aludtam valamit- átlagban 16 órát dolgoztam.

- Ki a program grafikusa?

- Christof Verner, aki mellesleg 600 animációt készített. Erre nekem egy nagyon jó hatékonyságú grafikai tömörítő algoritmussal kellett felelnem, s 280 kbyte chipramot, valamint 200 kbyte fastramot visz el a grafika. Természetesen a játék kihasználja az 1 megabyte fölötti kapacitású gépeket is.

- Mi volt a legnehezebb feladat a programozás során?

- Több dolgot is mondanék. Pontosabban hármat: 1.) az, hogy minden ember a saját munkáját végzi. Ennek valamilyen szinten intelligensnek kell lennie, hiszen kérdéses hogy hová szállítják a nyersanyagokat, a kaját stb. 2.) a számítógépes ellenfél intelligenciája, amit most is fejlesztek. Jól harcolónak és jól terjeszkedőnek kellett lennie. 3.) az áruk szállítása. Ha tele vannak a raktárak, akkor hova vigyék a cuccot. Ha túl sok járkálás van egy úton, akkor a szállítást az emberek automatikusan oldják meg egy kevésbé forgalmas szakaszon, kerülőutat téve, viszont még mindig jobb időhatékonysággal, mintha a rövidebbet választanák. Mivel a program egy egész népességet szimulál, ezért, az összes embert figyelni kell, hogy végezze a munkáját. Ez 8000 embert jelent, s ez is egy elég nehéz feladat volt, egy 7 MHz-s gépen megoldani a feladatokat. A játék 64 színű, s overscan üzemmódban fut.

- A PC program hogyan fejlődik, s mi lesz a következő programod?

- A PC-s változat min. 386-on fog működni, vagy 2 vagy 4 Mbyte-tal. A következő programomat csak egy hatalmas nyaralás után kezdhetem el, s '95 karácsonyára fejeződne be.

- Mi volt a játék alapkoncepciója?

- A demóverzió megmutatása után a Blue Byte úgy döntött, hogy érdekli őket a játék, s így elég nagy változtatásokon ment át. Így bele kellett írnom a két játékos üzemmódot is, a táj és a grafikák is kisebbek voltak. Az első változatban az emberek pl. 3 pixel "magasak" voltak.

- Milyen gépen fut legoptimálisabban a játék?

- 1 MB Chip ramos gépet ajánlok, így már érezhető a gyorsulás.

MASELL

LOTUS TRILOGY

Nem tudom, ki hogy van vele, de én imádok száguldozni. Különösen úgy nagyszerű a dolog, ha nem kell az összes vagyonomat benzinre költeni, nem ír fel a rendőrbácsi gyorshajtásért és még véletlenül sem tudom összetörni magam egészen apró darabokra. Namármost mivel egy jó számítógépes autóverseny mindezeket együtt tudja nyújtani, ezért nem tartozik a különösebben óriási csodák közé, hogy imádok ilyenekkel nyomulni.

A Gremlin Graphics által elkövetett Lotus sorozat tagjai pedig mindig is a kedvenceim voltak. Meg még most is azok. Gremlinék ugyanis úgy döntöttek, hogy az Amigára elkészült három programot kiadják egy csomagban. Vagy azért, mert úgy gondolták, hogy ezek a szoftverek még mindig elég jó színvonalúak (pláne ennyi pénzért), vagy iszonyatos mennyiségű raktárkészletük maradt mindegyikből (ez utóbbi feltételezést persze csak az iszonyatosan rossz májam erőltette bele a szövegbe). Szóval a dolog lényege: semmi új, de legalább a régiben nem lehet csalódni, és lehet újra nagyokat versenyezni. Akik pedig eddig még nem ismerték ezeket a programokat, majd legalább most megismerik. És ez erősen ajánlott is mindenkinek! Naszóval ennyi tök fölösleges rizsa után azt gondoltam, írok valamit a programokról is. Mondjuk arról, hogy miben különböznek ezek a programok. Azt gondolom ugyanis, hogy a kezelés meg, hogy milyen menüpont mit csinál senkit nem érdekel különösebben, és egyébként is annyira egyszerű és kézenfekvő az egész, hogy még én is elég hamar el tudtam sajátítani.

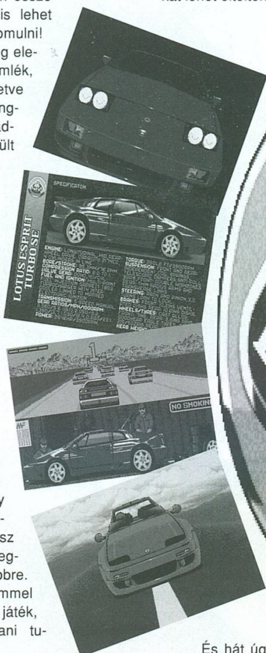
Volt az ősidőkben (1990) a Lotus Esprit Turbo Challenge. Ez a klasszikus autóversenyektől nem sokban különbözött. Körbe-körbe lehetett rohangálni mindenféle versenypályákon és lehetett kerülgetni az ellenfeleket. Ez így nem hangzik túl eredetien, nem csoda, mert nem is az. Voltak pályák, amin mindenféle akadály meg útfelbontás (versenypályán!!! Az eszem megáll!!!) nehezítette az életet, voltak túl hosszú versenyek, ahol nem ártott tankolni ha nem akarjuk Frédi és Béni mintájára hajtani az autót. Na kb. ennyi. No igen, és persze lehetett ketten játszani. A dolog jó volt, de felejthető. Mert:

Fő szépséghiba #1: a képernyő mindig ketté van osztva, még akkor is, ha csak egyedül játszunk. Zavaró.

Fő szépséghiba #2: az ellenfelek leginkább teljesen debil idióta módjára össze-vissza bolyonganak az úttesten (és mindegyik egyszínű fehér).

Fő szépséghiba #3: aránylag hamar megunható a móka (persze ízlések és pofonok ugye különbözőek, de azért mégis).

Aztán elérkezett az 1991-es év, és benne valamikor megjelent a Turbo Challenge 2. Na ez már igen! Szuper grafika és zene, jó hangulat, meg minden. Ebben a részben leginkább az idővel versenyzünk, ugyanis különböző eszméletlenül klassz pályákon kell végigszáguldani nem túl sok, sőt inkább kevés idő alatt. A pályák több checkpointot tartalmaznak, amin áthaladva lehet időt kapni és tovább robogni. Autónk ideális: nem lehet összetörni és nem kell bele benzint csöpögtetni, mindössze nyomni kell a gázt és eljutni a célig. Majd mindenki rájön magától, hogy ez néha nem is olyan egyszerű dolog. A lényeg azonban most jön. Két számítógépet soros porton összekapcsolva akár négyen is lehet ugyanazon(!) a pályán nyomulni! Ez egy hatalmas ötlet. Még elevenen él bennem az emlék, amikor hosszú órákon (illetve napokon) keresztül őrjöngtünk a gépek előtt mindaddig, amíg végig nem sikerült küzdeni magunkat az összes pályán. Meg egymáson. Egy szó mint száz: a játék klassz, a grafika szuper, a zene baromi jó, remekül játszható. Kijavították az előző résznél említett szépséghibákat is, azaz ha egyedül játszik vele egy szegény földi halandó, akkor egész képernyőn élvezheti a száguldás örömeit, valamint az autók végre normális módon mennek az utakon (és nem csak fehérek). Lehet, hogy nem illik semmilyen poént vagy végkövetkeztetést előre lelőni, de szerintem ez a rész sikerült a legjobbra, legszebbre és legélvezetesebbre. Még ma, 1994-es szemmel nézve is szép és jó ez a játék, mindenkinek csak ajánlani tudom.



Szokás egy ötletről kettő, sőt három, néha több bőrt is lehúzni. Hát Gremlinék is így tettek, vagyis kiadták 1992-ben a Lotus III nem túl hangzatos nevet viselő programot. Ebben megtalálható az első rész körbe-körbe rohangálása és a második rész nagy rohanása is. Van benne persze néhány újítás. Például háromféle autó közül választhatunk, beleértve ebbe az M200 fantázianevű soha el nem készült típust is. Aztán van néhány pálya is a játékban, a kézikönyv szerint "kezdetben kb 3 millió, de később több is lehet". Hátborzongató. A legfőbb újítás azonban a RECS, azaz a Racing Environment Construction System, amit iszonyatosan szabad fordításban hívjunk pl. pályaszerkesztőnek. Evvel (26^9)*99 pályát (kézikönyvben szereplő adat) alakíthatunk ki, amibe már belegondolni is szörnyű. Na erről ennyit. További újításként megemlíthető még, hogy több pálya típus van. Ez mind nagyon szép és nagyon jó, a grafika és a zene is tuti, valahogy mégsem lett annyira nagy durranás ez a harmadik darab mint a második. Többet vártunk, újat, mást, és aztán ez lett belőle. Azért ez a program is nagyon jó, kellemes órákat lehet eltölteni vele, de azért mégis...



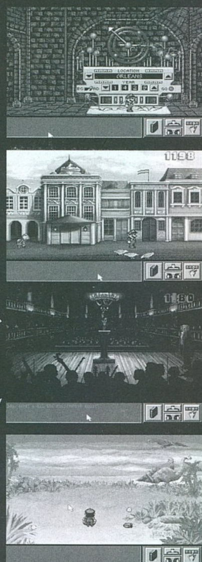
És hát úgy látszik nem telik el év Lotus nélkül, mert 1993 végén megjelent a Lotus Trilogy, amiért tulajdonképpen ez a leírás készült, ha még nem tűnt volna fel valakinek. Na várjunk csak... Aha! Rájöttem miért volt nekem mostanáig olyan nagy hiányérzetem. Már mióta benne járunk 1994-ben és még sehol egy új Lotus. Na mi lesz, Gremlin?

DrótMalac™

MARIO'S TIME MACHINE

A Nintendo sikeres kabala emberkéje Mario egyre több PC-s alkotásban kap szerepet, úgy látszik figuráját már nem csak a konzolos Show Business igyekszik felhasználni.

Legújabb szereplése egy kicsit komolyabbra sikeredett mint általában, legalábbis ami a HD-s lemezek számát illeti (4!). Hősünk ezúttal a gonosz és számító teknősökkel kerül összetűzésbe, kik megépítették az időgépüket a Timulatort, mely bármely időbe képes elrepíteni használóját.



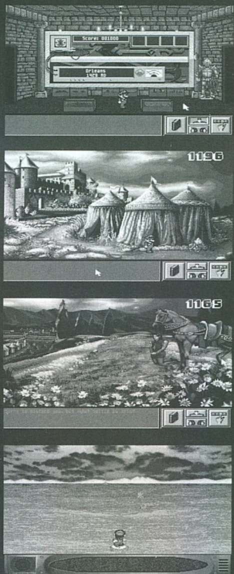
A teknősök az időgép mellett építettek egy múzeumot, melyben elkezdték összegyűjteni a különböző történelmi korok emlékeit. Mario célja az, hogy visszajuttassa ezeket a dolgokat a megfelelő időbe és helyre.

Minden szobában kaphatunk tippeket, hogy éppen hova érdemes mennünk és milyen dátumot állítsunk be az időgépen. A tippek a szerszámos táskánk kinyitásával érkeznek és érdemes hallgatnunk rá, ugyanis ha rossz kort állítunk be, akkor az időgép egy sajátossága miatt az őskorba repít minket vissza, hol egy Pterodactyl tojásait kell elkapkodnunk a visszajutáshoz.

Ha jól állítottuk be az időpontot, akkor az időutazás után a kívánt helyszínen találjuk magunkat. Itt a kornak megfelelő környezetben a kor neves embereivel találkozhatunk, itt kell megoldanunk a feladatainkat. Rengeteg választási lehetőségünk van minden helyszínen a beszélgetésre, meginterjúvolhatunk minden arra járót. Az időutazásról annyit el kell még mondani, hogy a kezdetén egy kissé debil módszerrel gombákat kell gyűjtenünk, melyek úgy látszik elengedhetetlenek az időutazáshoz.

Az időgép beállítása nagyon egyszerű, csak lehetőleg ne feledkezzünk meg a BC/AD kapcsoló helyes beállításáról, mert kellemetlen élményekben lehet részünk. A játékot a készítők a 7-től 14 éves korosztálynak ajánlják.

Sajnos én nem tehetem meg ugyanezt, ugyanis igen fejlett nyelvtudással kell rendelkeznie annak, ki elkíséri Mario-t a legújabb kalandjaira. A 4 HD-s lemez valóban indokolt egyébként, mert igen szépen kidolgozott grafikákkal találkozhatunk a játékban.



Bear™



- Mario's T.M.
- Soccer Kid
- Jurassic P. CD
- Assasin S.E.
- Spellcasting



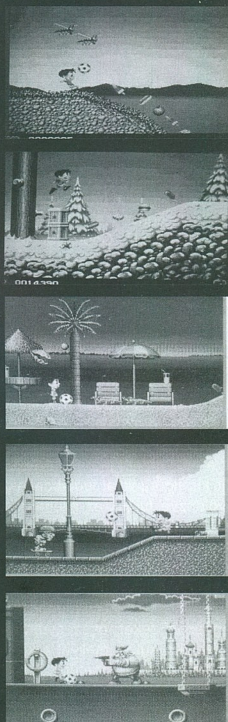
MINDSCAPE G: 65% Z:

SOCCER KID



Tavalyi év egyik legnagyobb sikerű proggija a Soccer Kid továbbjutott az elődöntőkben, s így elkészült az A1200 változat is. Ezen kívül tervezik PC géptípusokra is megjelentetni. Medve úr cikke a 93/11-es számban már mindent elmondott a programról, csak egy kis apróságot hagyott ki- az irányítás elmagyarázását. Mivel minél több trükköt, cselt alkalmazunk ellenfeleink likvidálására, annál több pontot kapunk a szint végén. Egy szint 3 pályából áll. A játékban az egyik legnehezebben megtalálható mozdulatsor a jobbra, ill. balra mozgás, amit a joystick (azaz botkormány) botjának a földtől merőlegessel bezárt szögének megváltoztatásával érhetünk el. Guggolnunk sem árt néha, így megkukkanthatjuk az alattunk elterülő pályarészeket. Ha a lefelé irányt megtámogatjuk a lövésgomb megnyomásával, akkor Soccer Kid egy szinttel lejjebb tud esni, ha elég vékony alattunk a talaj. Így sok olyan helyre tudunk eljutni, ahova amúgy nem juthatnánk el. Futás közben ferdén lefelé húzva a joyt, becsúszó szerelést is végezhetünk. Ez arra jó igazán, hogy kisebb, szűkebb átjárókon is átjuthassunk. Bőregeres barátunk a labdán is tud egyensúlyozni, azaz ugrás után, ha a labdánk felé esünk lefelé, le irányba húzva a joyt, ráállunk. Ilyenkor a labdáról még jó magasra ugorhatunk (felfelé) vagy jobbra, ill. balra irány esetén mozoghatunk a labdával; bármilyen más mozdulat során leugrunk a lasztiról. Sima lövésgomb esetén a lasztit elkezdjük dekázni, ilyen dekázások esetén az eltüntetett ellenfelek + 100 pont bonuszt adnak. Ilyenkor a felfelé iránnyal magasba rúghatjuk a lasztit. Dekázás közben lábat is válthatunk a lövés + jobb per bal iránnyal. Lövés + irány esetén könnyedén likvidálhatjuk ellenfeleinket a labdával, de a lövés és ferdén felfelé irány használatával már más szögben rúghatjuk a labdát. A fejelés az egyik legnehezebb, de legtöbb bonuszpontot adó mozdulat (természetesen csak akkor, ha eltesszük az egyik ellenfelünket láb alól). Rúgjuk fel a labdát, ugorjunk, majd ugrás közben ha a labda a fejünkhöz közel ér, húzzuk a joyt abba az irányba, amerre fejelni akarunk és nyomjuk meg a lövést. Egy kis gyakorlás nem fog ártani senkinek. Felfelé plusz lövés gomb esetén fejelgethetjük a labdát. Ekkor ha hátrafelé húzzuk a joyt, egy fél hátraszaltóval és egy jól irányzott rúgással 800 pontot is gyűjthetünk. Majdnem elfelejtettem a legfontosabb fogást - az elveszett labdánkat a lövésgomb 2mp-ig tartó megnyomásával visszakaphatjuk. Minél kevesebb lasztit használunk el a pályán, annál több bonuszt kapunk a végén.

Masell





KRISALIS G: 92% Z: 78% H: 95% Ö: 91% BEST

JURASSIC PARK

A mostanában tomboló CD-ROM láz elérte a világsikerű alkotást, a Jurassic Parkot is. A CD-t behelyezve a meghajtóba már egy pillanatra gyanússá válik a dolog, amikor a kezdőanimációt meglátva az teljesen megegyezik a PC lemezes verzióval. Később ez a balsejtelmünk tovább fokozódik és a végkiteljesedés természetesen a szokásos: unott arccal visszahelyezzük a CD-t a polcra.

Sajnos ez a jelenet mostanában nagyon sokszor megismétlődik, ugyanis a tisztelt software cégek sok esetben sajnálnak nagyobb erőfeszítéseket fordítani a CD-s verzió jobb kidolgozására. Felrakják a játékot, majd megspékelik egy kis SFX-szel és zenével és máris kész a legújabb alkotás. Hát én speciel nem ezt tartom a híres neves multimédiának. Mindenki eldöntheti, hogy óhajt-e ilyen CD-vel barátságot kötni, azonban azt hiszem nem sok ember akad, aki ilyen kevés pluszszal a CD mellett voksolna.

Bear™







OCEAN G: 65% Z: 68% H: 54% Ö: 57% OK

FIRE AND ICE

1992-ben óriási sikert aratott a Fire and ice Amigán. Kb. egy évig ez volt akkor a jump and run játékok non plusz ultrája. Mindenki kedvence volt a mókás főszereplő Cool Coyotte és kis segítőtársa. A pályák ötletesek és szépen kivitelezettek voltak, egyszerűen élmény volt játszani vele. PC-re azonban nem jelent meg a játék, egészen a tavalyi év végéig. 1.5 év kellett, hogy elkészüljön a PC-verzió, de úgy tűnik megérte a várakozást. A játék mókájából semmi sem veszett el. A játékmenet maradt a régi: két kis figuránkkal jéglabdákat lövöldözve tudjuk az ellenfeleket (hógolyózó eszkimók, síelő pingvinek, ...) megfagyasztani, majd ilyenkor rajtuk átszaladva megsemmisíteni őket. Némelyiküknél kis kulcsdarabkák vannak. Ezeket összegyűjtve összeáll a kulcs, mellyel a következő szintre léphetünk. A figurák egy az egyben megegyeznek az Amigás előképükkel, a pályák design-ja is maradt a régi. A zene igen kellemes, nagyon hangulatos főleg Roland-on. Sajnos a PC-s változat 16 színű lett és a scroll még így sem teljesen tökéletes (szerintem ezt manapság már meg lehetne csinálni tökéletesre, főleg 16 színnel), de nem rossz, komolyan nem zavaró, legfeljebb ha órák hosszat játszunk a programmal, akkor egy idő után elfárad a szemünk. Mindezek ellenére jelenleg az egyik legjobb, legstílusosabb jump and run PC-re. Ha valaki ezt a műfajt kedveli, az mindenképpen nézze meg, nem bánja meg.

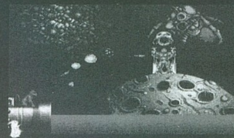
Értékelés:

Grafika:	65
Zene:	70
Hangulat:	79
Összesen:	75

Charlie

ASSASIN

A Team 17 Classic sorozatában látott napvilágot a közelmúltban az Assasin Special Edition. Érdekes dolog, hogy nem egészen egy évvel egy játék kiadása uán már megjelenik egy új kiadás, de hát úgy látszik sok minden belefér a Team 17 új budget konstrukciójába. A játékot egyébként egy kissé átdolgozták. Lássuk tehát ezeket az óriási változtatásokat:



- a főhős sprite grafikáját újrarajzolták
- új Pulse Weapon fegyver
- a bonusz témákat felülvizsgálták
- 17 pálya lett a játék
- különleges rejtett bonuszokat helyeztek el a pályán
- könnyebb, folyamatosabb játékmenetet terveztek a játéknak
- rejtett folytatás lehetőség a játékban



Az így elég soknak hangzó változtatások nem sok változást hoztak a játékban, továbbra sem igazán egy nagy élmény vele játszani.

Bear™

TEAM 17 G: 61% Z: 62% H: 65% Ö: 63% OK

SPELLCASTING PARTY PAK



Nagyon gyakoriak és tegyük hozzá, hogy elég sikeresek a gyűjteményes kiadású CD-k. A Spellcasting sorozat eddig megjelent 3 tagja is sikeresen felkúszott a fénylő kis korongra. A Spellcasting játékokat gondolom nem kell bemutatnom a szöveges kalandjátékok kedvelőinek, a sorozat egyes tagjai igen nagy népszerűségnek örvendtek annak idején (1992-ben jelent meg a harmadik rész).

A jellegzetes humorral megáldott játékokra a "kissé" pajzán megközelítés és a komoly szellemi tornát igénylő kivitelezés volt jellemző. A CD gyakorlatilag változtatás nélkül tartalmazza a játékokat, csak egy kis install részt mellékeltek a játékokhoz. Aki szereti a szöveges kalandjátékokat és még nem ismerné a sorozatot, annak bátran ajánlhatom a Spellcasting CD-t, mely nem nyújt semmi extrát a lemezes verzióhoz képest, maximum azt, hogy sokkal olcsóbb annál, mintha megvennénk mindhárom játékot.





Bear™



LEGEND G: 68% Z: 54% H: 57% Ö: 58% OK

Mikor kibontod a doboztt, melynek fedelén a CD³² felirat áll, tán nem is sejted mi vár rád. Lemezt is rejt a doboz, melynek felén Oscar áll.

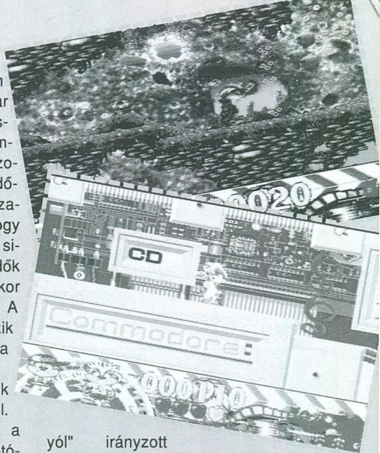
Oscar, Mozi, Hollywood. A filmes szakmában összefüggő fogalmak. Az Oscar díj 1929 óta a legnagyobb amerikai filmművészeti díj, melynek odaítélését sztárok és rajongók tömege kíséri feszült figyelemmel minden év márciusában. A mi sztárunk Oscar, akinek szerepeit tucatnyi filmen kísérhetjük figyelemmel. Az egyes filmek mondanivalója azonos, csak a díszlet más és más, így nem kell szerepeit újra és újra megtanulni. Lesz itt minden műfaj. Ha már meguntuk a sci-fit és a westernt, csöppenjünk bele a rajzfilmek vagy erősebb idegekkel a horror világába. A monitoron minden lehetséges!

A rendező jelzésére Oscar belép a színre. Óriási ívfénylámpák világítják meg a pompás díszletet. A kamera egy pillanatra sem téveszti már szem elől Oscart. A statiszták - köztük többen maguk is nagy sztárok- végzik már egyszerű feladatukat. Itt van Transformer, az Alien-ek. A producer semmivel sem spórolt, még Dinoszauruszokat is szerződtetett. A forgatás elkezdődik és főhősünk máris kezdi akciósorozatát. A jelenetben főhősünk feladata, hogy számos kis Oscar szobrot gyűjtsön, így sikeres forgatás esetén ez lesz minden idők legtöbb Oscart felvonultató mozija. Mikor megvan valamennyi, vágás következik. A rövid szünet alatt a díszletesek átrendezik a jelenet színhelyét, majd folytatódik a forgatás.

Természetesen a speciális effektusok sem maradhatnak el egy sikeres filmből. Megkapóan szép jelenetek játszódnak a víz alatt és magasan a fák felett. A monotóniába süllyedt statiszták feje nem állhatja Oscar talpát, s mikor harmadszor érinti fejük búbját, tehetetlenül hagyják el a színt.

De számos más veszély is les még rá. Tekintete folyamatosan körbejár, a padló néhol még laza léptei alatt is beomolhat. De ha nem talpa alól lesi veszély, feje fölött süvít el egy bombázó. Néhány rossz lépés és jelentősen meghosszabbodhat a forgatás ideje. Számtalan eszközt a filmes dobozokban talál hősünk. Oscar útja során ébresztő órával megállítja mások számára az időt, varázsital segítségével láthatatlanná válik, de szárnyakkal Ikarus módjára repülni is képes.

Fegyvere a Yo-Yo, amivel hol ellenfeleit téríti ki útjából, hol pedig Tarzant meghazudtolva leng egyik kiszögellésről a másikra. A szórakozás mellett fontos szerepet játszhat a feladat teljesítése szempontjából is a csodafegyver. Vannak laza kötéssel emelt falak, melyek nem bírnak ellenállni a "yo-yól" irányzott csapásoknak.



Természetesen egy jó filmből az érzelmek sem hiányozhatnak. Oscar minden jelenetben találkozik régi barátjával a Nagy Piros Elefánttal, aki soha nem felejti el hol találkoztak utoljára. És hogy mi a film vége? Hogy mi lesz Oscar sorsa? Hogy hová szállítják a tömérdek Oscar szobrot? Milyen rokoni kapcsolat húzódik a 28 cm magas aranyozott bronz szobrok és a kis villogó sapkás Oscarok között? Miért bújt tornacipőbe Alien? Ezen kérdések megválaszolását a játékos kedvű olvasóra bízom.
A szubjektív véleményemet félretéve, tapasztalatom szerint a megcélzott korosztály nagyon élvezi Oscar kalandját.

Mindenesetre a CD³² Commodore adta lehetőségét nem használja ki. A lemeznek kb. az 1/300-adát tölti meg, így nem is csoda, ha a játék valamennyi zenéje az Amiga eredeti hangcsatornáiból jön, és egyedül a gyönyörű grafika emeli ki az eddigi platform játékok közül.
Új köntösbe bújtatták a Trolls kódját és lőn Oscar. De ha tetszettek a kis kócos figurák, nyugodtan vágj bele és ne törődj a lámpalázzal!
Vége csapó!

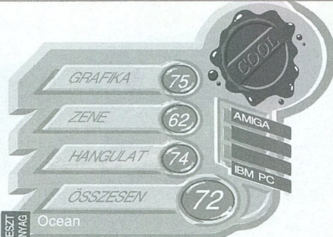
Lázi

OSCAR

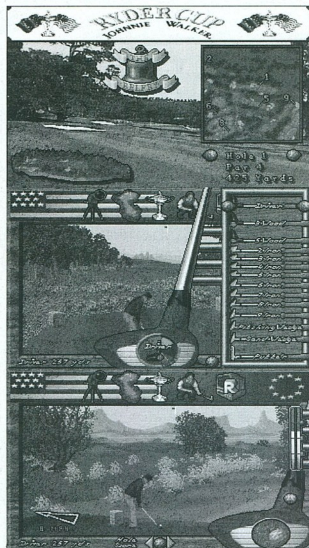
GRAFIKA	89
ZENE	65
HANGULAT	78
ÖSSZESEN	80

COOL
AMIGA
Flair

Ryder Cup Golf



Az Ocean úgy látszik nagyon felkarolta a golf játékok fajtáját, mert a nemrég megjelent International Golf után máris itt a folytatás, a Ryder Cup. Ebben a programban is megtalálhatjuk mindazokat az elemeket, ami már manapság kötelező egy



ilyen programban, azonban új funkciókat is bemutat a program.

Kezdjük az ismerkedést a főképernyővel:

- **Ryder Cup** - a nagy megmérettetés, a kupa
- **Practice** - egy kis gyakorlás
- **Demo** - az utolsó játszott pályán tart egy kis demot a gép
- **Load/Save** - az előző játék töltése, illetve az aktuális mentése
- **Continue** - az aktuális játék, vagy a betöltött állás folytatása
- **Exit** - kilépés a DOS-ba

A játék menetét a kupa ismertetésén keresztül fogom szemléltetni, mivel a Practice menüpont gyakorlatilag teljesen megegyezik ezzel. A kupa elején ki kell választanunk, hogy milyen típusú pályákon óhajtunk játszani:

- **The Belfry** - Az 1993-as Ryder Cup helyszínei, hagyományos amerikai stílusú pályák egyvelege az észak birminghami tájba illesztve.
- **The Fields** - A hagyományos, tipikus skót táj elemeivel tűzdelt környezet. Megtalálható itt a dűnék fűje, a tobozos erdők és a tőzeges mocsár.
- **The Island** - A fűvel borított szigetek remek alkalmat kínálnak a golfozásra még akkor is, ha eltekintünk az időnként előtűnő homokfoltoktól.
- **The Village** - A szép, fákkal tarkított amerikai pályák nagy kihívást rejtenek magukban, főleg ha figyelembe vesszük, hogy milyen nagy számban találhatók rajta folyók és sekély tavak.

Miután kiválasztottuk a nekünk szimpatikus típusú környezetet, ismét egy választás elé kerülünk, ahol is a konkrét pályát kell kiválasztanunk a felkínáltakból. A térképen rögtön nyomon követhetjük, hogy melyik pályát is választottuk, valamint a 3D-s részen is látjuk a pálya domborzatát. A pálya választás után a játékképernyőre kerülünk, lássuk mit is láthatunk itt: a felső sorban több ikon is található, nézzük ezeket:

The Views ikon - A következő módokon követhetjük a labda útját a pályán:

- *Ball View* - A labda szemszögéből nézzük az utazást, négyféle beállítási lehetőség kínálkozik itt.
- *Golfer View* - A golfozó szemszögéből nézzük a lövést, itt is kétféle beállítással.
- *Spectular View* - Egy érdekes beállítási mód, ahol szemből is láthatjuk a közeledő labdát.
- *TV View* - A pálya mellett elhelyezett TV kamerák segítségével követhetjük nyomon a labda útját.

The Maps ikon - négy választási lehetőségünk adódik a menüpontban:

- *Full Maps* - Az összes pálya képe, gyakorlatilag a táj domborzati térképe.
- *Hole Maps* - Az aktuális pálya képe, megegyezik azzal amit a kiválasztásnál láttunk az elején.
- *Preview Shot* - Megmutatja, hogy ha elütjük a labdát, akkor hova is érkezne.
- *Preview Hole* - A kamera "végigrepül" a pálya felett egészen a lyukig, majd vissza.

The Cup ikon - A főmenübe történő visszatérésre szolgál. A Continue ikonnal ilyenkor innen folytathatjuk a játékot.

The Golfer ikon - Alapvető beállításokat tehetünk itt meg:

- *Wind* - Alapállapotban egy forgó nyíl jelzi a szél irányát és sebességét a pályán. Ha ez zavarna minket, akkor ki/be kapcsolhatjuk itt.
- *Shadow* - A pálya árnyékolása.
- *Sound* - A hangeffektek megléte.
- *Grid* - A gurításnál a segítő rácsozat megjelenítését szabályozza.

The Replay ikon - Egy hagyományosnak tekinthető funkció, az utolsó lövést mutatja meg újra.

The Wind Indicator - A széljelzőt kapcsolja ki/be a képernyőn.

The Club Controller - A kép jobb oldali szélén egy nagy ütőt látunk, melynek több funkciója is van:

- *Kék nyíl* - Az ütő típusát állíthatjuk itt be. A szokásos ütőfajtákat találhatjuk itt meg.
- *Kis kör* - Az irányítás módját határozza meg. Három féle mód létezik. Az első a már ismert, ahol egy kör alakú részen kell az erősséget, illetve a csavarást beállítani. A második mód ennél sokkal egyszerűbb, az erőt egy sima csúszkán, míg a csavarást úgy kell beállítani, hogy egy célkeresztet mozgatunk a labdán. A harmadik mód csak annyiban különbözik a másodiktól, hogy a gép egy kicsit rásegít a csavarás kiválasztásánál.
- *Az ütő* - itt tehetjük meg az ütésünket az előbbi beállítás szerint. Gurításnál egy új ütő jelenik meg, itt csak egy fajta ütésre van lehetőség.

Beállító nyilak - A kép alján található nyíllal az ütés irányát állíthatjuk be.

Remélem ennyi segítséggel mindenki el tud indulni a golfban. Meg merem kockáztatni, hogy az Ocean megközelítette a Microprose Golf színvonalát, de mindenképpen jobbat alkotott, mint a múltkori számban közölt golfprogram. A pályák kidolgozása nagyszerű és a megjelenítéssel sincs semmilyen probléma. Nagyon pozitívak a plusz menüpontok, amik eddig ismeretlen lehetőségeket tárnak fel.

Bear™

THE CHESSMASTER 4000 TURBO

A hagyományos sakk eredete a messzeségbe vész. Valamikor ie. 5000 és ie. 2000 között alakult ki egy indiai kocka játékból és indult hódító útjára. Persze nem közvetlenül Európába, mert akkor még hol volt a "Európa". Az Indiaiaktól a perzsák vették át a játékot és persze módosítottak is rajta. A Perzsa Birodalom vége után a mohamedán világban terjed a sakk, ekkor már a hetedik században járunk. A nyolcadik században meghódítja Oroszországot, mintegy száz évvel korábban mint ahogy megérkezik Nyugat-Európába. Míg Oroszországban társadalmi rangtól függetlenül mindenki sakkozik, addig nyugaton egészen a 18. századig a nemesség játéka marad. Azóta a napjainkig eltelt időben széleskörűen elterjedt és az emberek nagy része tisztában van legalábbis a fő lépés fajtákkal.

A sakkgépek története a 18. században kezdődik, amikor 1769-ben Kempelen Farkas bemutatja az általa készített berendezést Mária Teréziának. Ez a berendezés egy török figurából és egy rejtélyes szekrényből állt. Hogy ki volt a dobozban azt nem tudjuk, de Kempelen sohasem állította azt, hogy a masina magától sakkozik. Ő egyszerűen csak egy érdekes készüléknek szánta. Kempelen halála után a bábu hol évekig a kamrában pihen, hol kalandos utazásokon vesz részt. 1806-ban és két évvel később is megmérkőzik Napóleonnal, aki nem kerülheti el a vereséget. Igaz ekkor Johann Allgaier bécsi sakkmester, a kor egyik legjobb játékosa ült a ládában (ő volt az első, akit ismerünk a rejtélyes sakkozók közül). 1825-ben a bábu megkezdi amerikai turnéját, majd akkori tulajdonosának halála után egy múzeum raktárában egy 1854-es (más források szerint 1868-as) tűz martaléka lesz.

Kempelen bábujának sok követője akadt, közülük a leghíresebb az egyiptomi Ajeeb, mely 1864-ben épült és 'török'-höz hasonlóan egy tűz áldozata lett 1929-ben.

A modern gépi sakk előfutárának számított Leornado Torres y Quevedo spanyol elektrotechnikus készüléke, mely 1890-ben készült és a fehér királlyal s a bástyával mattot tudott adni a játékos által irányított fekete királynak. De nem csak egyszerűen nyert, hanem kimondta a 'sakk' és a 'matt' szavakat is.

A végső áttörést a II. világháború hozta meg. 1939-ben az angol Külügyminisztérium létrehozott egy kommunikációval foglalkozó osztályt, ahol a kor 'nagy' embereit gyűjtötte össze azzal a céllal, hogy megfejtsék a német rejtjelezett üzeneteket. A cél érdekében szervezett társaság vegyes összetételű volt: alkalmazott matematikusok, elektromérnökök, nyelvészek, keresztrejtvényfejtők és persze sakkozók. Köztük olyan hírességek mint Turing. Az ő nevéhez fűződik az első olyan papírgép, mely sakkozott is. Ezen azt kell érteni, hogy a papírra leírt algoritmus alapján játszott egy egyetemi hallgató ellen, ekkor még nem állt megfelelő elektronikus számítógép a rendelkezésre (1951).

Ettől kezdve ezen a téren is Amerikáé lesz a vezető szerep. 1950-ben Shannon lefekteti a mai napig általánosan használt elméletét a számítógépes sakkról, az ún. A és B stratégiáról és az értékelő függvényről. Már a nagy fejlődés küszöbén járunk: 1956 - MANIAC I, 1965 - MANIAC II, MAC HACK.

1967 és 1970 között nyolc új program jelenik meg - csak az Egyesült Államokban. 1970-ben megrendezik az első amerikai számítógépes sakkbajnokságot, melyet a CHESS 3.0 nyer. 1980-ban már az első mikroszámítógépes versenyt rendezik.

És hol tart ma a számítógépes sakk, erre keressük a választ a cikk folytatásában - a következő számban.

(JOCO)

COSMIC SPACEHEAD



Miután Cosmic lezuhant és sikeresen visszatért szülőbolygójára a Linoleum-ra, szembe kellett néznie azzal a ténnyel, hogy társai nem hiszik el neki, hogy a Földön járt. Bánkódott is eleget e miatt, hiányzott neki a hősöknek kijáró fogadtatás, amivel társai az új lakott világokat felfedezőit fogadni szokták. "Lousy Linodudes!" az anyukája azt ajánlotta neki, hogy térjen vissza a Földre és hozzon bizonyítékot a létezéséről, mert szerinte az utolsó dolog amit kihagyhat az ember életében, hogy egy ilyen ünneplésnek legyen a részese. Azonban ez elég nehéz dolognak látszott, mivel ehhez szüksége lett volna Cosmicnak egy űrautóra és egy űrkamerára a megfelelő filmmel egyetemben. Sajnos ezekhez a dolgokhoz csak Linocentben lehet hozzájutni, főhősünknek azonban se pénze, se autója. Segítsünk neki abban, hogy visszajusson a Földre, a hamburger hazájába és sikerüljön neki bebizonyítani létezését társainak és segítőkész anyukájának.

A történet kissé debilnek hangzik, és valóban főleg a fiatalabb korosztálynak és azoknak a kalandvágyó embereknek készült a program, akik nincsenek otthon egy keresd meg, és használd fel a megfelelő helyen típusú játékban. A program készítőinek megjegyzem jó alapjuk volt arra, hogy egy aranyos, nagyon jó grafikával megáldott programot alkossak, mivel ez szinte már hagyomány Codemasters-éknél. Úgy látszik az sem volt mellékes, hogy mostanában sok olyan program jelent meg, ami inkább a rajzfilmszerű grafikát helyezi előtérbe (Day of Tencacle, Sam & Max).

Persze nem hasonlítható ezekhez a programokhoz ez az alkotás, főleg azért mert sokkal egyszerűbb, azonban jól példázza azt, hogy lehet élvezetes játékot alkotni egyszerűbb kivitelben is ebben a műfajban.

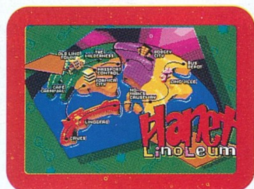
A fő játék mellett több meglepetés is érhet minket. Az első a lemezen található 2 játékos számára is játszható kis lövöldözős játékcsokor, melyeknek gyakorlatilag semmi köze a főjátékhoz. A másik meglepetés akkor ér minket, ha a játékban két képernyő között mozgunk, ilyenkor ugyanis ha először járunk arra, akkor egy ügyességi részbe kerülünk, ahol egyetlen célunk az, hogy átjussunk a pálya végére épségben. Nem irigylem azokat, akik örökélet nélkül lesznek kénytelenek végigvinni ezeket a pályákat, ugyanis némelyik piszok nehézre sikeredett. A leírásban nem fogom említeni ezeket az ügyességi pályákat, valamint nem fogom részletesen elmesélni, hogy hogyan is kell eljutni egyik helyről a másikra, kivéve ha a program megkívánja, hogy egyfajta utat járjunk be. Az egyes képernyők között láthatunk egy térképet, ezen nagyon remekül el tudunk igazodni küldetésünk során. Most pedig lássuk a medvét!

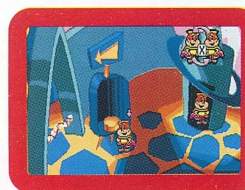
Old Lino Town: Indulásunk helyszínén rögtön több érdekes dolgot is találhatunk. Vegyük fel a teleport kártyát (LINO TOWN TELEPORT KEY), valamint azt az egy szerencsétlen pénzérmét (COIN), amit valaki elvesztett. Ezekután távozzunk balra a következő helyszínre.

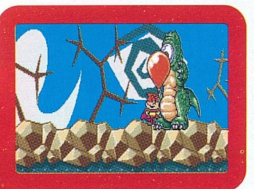
Cape Carnival: Egy jegyárúsító bódéban üldögél egy kedves hölgy, ki tájékoztat minket arról, hogyha nincs vezetői engedélyünk, akkor nem indulhatunk a versenyen, azonban vigasztalásul egy léggömböt (HELIUM BALLON) ad nekünk. Sétáljunk a pályán látható pénznyerőhöz és dobjuk bele egyetlen pénzérménket.

Csodák-csodája nyertünk 50 pénzt (50 LINO DOLLAR), rebegjünk hálát a programozó bácsik felé.

Old Lino Town: Menjünk be a postára és most, hogy van pénzünk használjuk ki az itt található mindkét masina nyújtotta előnyöket. Az egyiktől lőport (GUNPOWDER), a másiktól pedig fényképeket (PASSPORT PHOTOS) kapunk. Elegyedjünk szóba a bal oldali hölggyel, ki egy kis beszélgetés után meglep minket egy ropogós útlevéllel. Ha másodszor is elkezdünk beszélgetni, akkor ennek eredménye egy postázható levél lesz, melyet dobjunk be a középen lévő postaládába (MAIL BOX). Ezután már csak a jobb oldali hölgyet kell kifaggatnunk, ki közli, hogy nem adhat nekünk pillanatnyilag















mást, mint egy tréfa könyvet (COSMIC JOKE BOOK).

Passport Control: Legelső dolgunk a password felvétele legyen, igyekezzünk jól megnézni, hogy milyen betűket is írtak oda (nekem sosem sikerült rendesen kisilabizálni). Adjuk oda az útlevelünket a vámos hölgynek, ki ezek után már sokkal barátságosabb lesz és kinyitja az eddig zárva tartott ajtókat.

Formica City: Vegyük fel a teleport kulcsot (FORMICA CITY TELEPORT KEY).

The River Bank: Vegyük fel a cukormázt (ICING SUGAR).

The Wilderness: Az utunkat elálló nagydarab debella szörnynek adjuk oda a piros léggömbünket, és ő engedve a felhajtóerőnek sikeresen távozik életünkből.

Hearly Freezing Pool: Nagy csobogó folyóhoz érkeztünk és nem tudunk átkelni rajta. Vegyük elő az előbb beszerzett cukormázat és használjuk a vízen. Az így képződött szilárd rétegen már átjuthatunk a túlpartra.

Dodgey City: Sajnos semmi mást nem találunk itt mint egy teleport kulcsot (DODGEY CITY TELEPORT KEY). A teleportot sem tudjuk használni, mert kissé műszaki hibásnak tűnik.

Old Lino Town: Teleportáljuk át Dodgey City-be, hátha találunk a teleportban valamit.

Dodgey City teleport: Hoppá, hoppá! Egy igazi vízálló dugót (WATERPROOF PLUG) lelünk a döglődő teleportban. Igyekezzünk gyorsan elhagyni, nehogy mi is jobblétre szenderedjünk. Most kivételesen a Formica City kulcsot használjuk.



Formica City: Nagyon érdekes bevonulásunk lesz Formica City-be, mégpedig azért mert hiába lépünk ki a teleportból, egy másolatunk ott marad. Lépjünk fel a kapcsolóra (kikapcsoljuk a lézert), majd az X gombot használva váltsunk át hasonmásunkra és vigyorgó arccal sétáljunk át a kapun.

The River Bank: Elérkezett az ideje, hogy uralmunk alá hajtsuk a lukas csónakot, mégpedig egy kis dugó (WATERPROOF PLUG) segítségével. A túlparton egy szörfdeszkát találunk, vegyük magunkhoz, hátha még tudjuk használni valamire.

Dodgey City terasz: Alulról már láthattuk ezt a teraszt, azonban most a tetején ácsorgunk. Egy sorstársunk jön oda hozzánk azzal az ajánlattal, hogy 50 pénzért hajlandó nekünk szerezni egy vezetői engedélyt. Mivel mintha már valahol kértek volna tőlünk ilyesmit, nincs más választásunk mint az, hogy visszatérjünk a nyerőautomatához és a negyedik próbálkozásra ismét nyerjünk 50 pénzt. Ezután már barátunk minden felesleges alkudozás nélkül rendelkezésünkre bocsátja a vezetői igazolványt.

Old Lino Town: Régen beszélgettünk már kedvenc bal oldali hölgyünkkel, cserébe fáradozásunkért egy Linogradi levelet kapunk.

Cape Carnival: Térjünk vissza a jegyárus hölgyhöz, aki örömmel konstatálja, hogy már betöltöttük a 18-at és megkaptuk a vezetői igazolványt, ezekután már semmi sem állít meg minket, beszállhatunk a versenybe. Itt egy extra ügyességi rész következik, ahol megadott idő alatt kell megtennünk három kört. Ne keseredjünk el ha nem sikerül, tudunk még próbálkozni utána. Ha sikeresen teljesítettük az akadályt, akkor a hölgy egy autóbusz jegyet nyújt át nekünk jókívánságaival egyetemben.

Cosmic Coast: Ismét egy nagy vízfelület. Mivel már elhasználtuk a cukrot és kedvenc csónakunk sincs velünk, próbálkozzunk meg a szörfdeszkával és nem fogunk benne csalódni.

Forest Soil: A parton található gyújtózsinórt vegyük fel.



Cape Carnival: Az időközben megjelent titkos kijáraton, mely úgy néz ki mintha egy konzervnyitóval nyitották volna ki bújjunk le a föld méhébe.

Caves: Az aktuális password-ön kívül vegyük fel a gyufát és lehetőleg ne firkáljuk össze dicső őseink műveit.

Old Lino Tonw: A jobb oldali hölgy, ki eddig csak kozmikus humorból jeleskedett, most egy másik érdekes tárgyat ajánl fel nekünk, mely egy célzókészülék (TARGETTING DEVICE).

Linograd: Nézzünk gyakran a rakétára és az utat elzáró tömbre és gondoljunk arra, hogy milyen jó lenne ha eltűnne az útból. Ha mégsem sikerülne így szugerációval, akkor lépjük meg a következő dolgokat: használjuk a célzóberendezést, a gyújtózsinórt a rakétán, majd gyújtsuk meg a zsinórt és fogjuk be a fülünket. A hatás fenomenális, a ronda útakadály eltűnik előlünk.

No man's causeway: Ismét egy teleport kulcs kerül elénk, mely most kivételesen Linogradba szól.









Old Lino Town: Menjünk vissza a teleport kulccsal Linogradba.

No man's causeway: A teleport nyújtotta feltöltődés következtében simán átugorjuk az előttünk tornyosuló akadályt. Vegyük fel az ismerős teleport kulcsok legújabb képviselőjét, mely Linovill-be juttathat el minket.

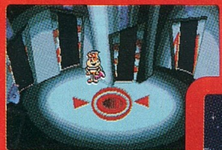
Old Lino Town: Használjuk a Linoville-i teleport kulcsot.

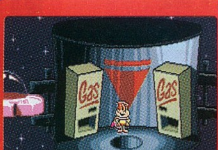
Linoville: megjelenve "pattogni" fogunk, nyugodtan felkattinthatunk a párkányra az ajtó elé, hősünk hipp-hopp ott terem. Lépjünk be az ajtón.

Camera Shop: A kedves kiszolgáló úriember kedélyes árakat közöl az általa forgalmazott kamerákra. Találunk is egy nekünk valót, ám ha kevés a pénzünk, akkor a már ismertetett módon ki kell pótolnunk, hogy megvehessük álmaink vágyát. Ha előteremtettük a szerencsejátékon a pénzt, akkor egy kamera (CAMERA) és egy tekercs film (SUPA COLOR FILM) boldog tulajdonosai lehetünk.
Bus Depot: Belépve rögtön meglátjuk álmaink vágyát, a Lino Lines utasszállító buszát, mely elvisz minket a Linoleumból. Útközben kiderül a söfőrtől, hogy azért utazunk csak mi a buszon, mert a következő állomás egy robotok által elfoglalt űrbázis lesz, melyről nem is megy tovább a busz. Élvezzük ki a pihenés gyönyörű perceit, mert nagy megpróbáltatások várnak ránk.

Detroitica Bus Depot: Vegyük fel a buszjáratot jelző táblát (METAL BAR).









Factory Reception: Egy csinos computert látunk az asztalon, azonban nem tudjuk megnézni a legújabb programokat mert zárolva van a gép. Menjünk ki jobbra a szállítószalagok közé. Egészen addig próbáljunk meg eljutni, míg egy kis fehér kulcsot nem találunk. Ezután már nyugodtan meghalhatunk, mindenesetre jussunk vissza a géphez. A kulcs és egy kis leleményesség segítségével deaktiválni tudjuk a gépet, és így kikapcsoljuk a robotok hegesztő sugarait. E nélkül garantáltan őrületbe kergettük volna magunkat. Menjünk tehát arrafelé.

Workshop: Egy nagy kazán duruzsol itt még pillanatnyilag. Menjünk tovább jobbra. A cső végén egy nagy robot vár minket, ki összelapít és kidob a szeméttelepre.
Scrapyard: A tábla (METAL BAR) segítségével mozdítsuk el az autógumit (CAR WRECK) a tűzoltókészülékről (FIRE EXTINGUISHER), és vegyük fel.

Workshop: Oltsuk el a tüzet a generátorban a tűzoltókészülékkel, ennek áldásos hatásaként a robot már nem áll utunkban ha jobbra távozunk.
Staff Room: Szerezzük meg a passwordöt, majd a gomb (BUTTON) megnyomásával engedjük ki a bezárt dolgozókat. Annyira hálásak lesznek, hogy nekünk ajándékoznak egy autó sluszkulcsot (CAR KEY).

Car Lot: Máris a harmadik nagy rész felé kezdünk utazni az új járgányunkkal.
Gas Station: Szálljunk alá a mélybe a felvonó segítségével.
4-es terem: Vegyük fel a gravitációs csúszdát (GRAVITY SLIDE).

2-es terem: Tegyük magunkévá az ugródeszkát (TRAMPOLINE).

5-ös terem: Hidaljuk át a távolságot egy híd érdekében (BRIDGE).
6-os terem: Egy fúvócső (BLOWPIPE) sem ártana, ha lenne nálunk.
3-as terem: A fúvócső segítségével fújjuk le a dobozt (MONEY BOX) a polcról.
1-es terem: A doboz segítségével fogjuk meg a teremben rohangáló 10 űrpénzt (SPACE BUCKS), majd a központi teremben használjuk a Gravity Trampoline-t. Egyébként ha nem említettem volna (ejnye-bejnye!) a termekben a megtalált eszközöket (GRAVITY SLIDE, TRAMPOLINE, BRIDGE) elég sűrűn és cselesen használnunk kell ha meg szeretnénk szerezni a fent leírt tárgyakat. Természetesen azt már nem árulom el, hogy miként (HE-HE!).

Gas Station: A megtalált űrpénz segítségével könnyedén vásárolhatunk magunknak elegendő mennyiségű gázt, mellyel kibírjuk a Föld számunkra mérgező levegőjét.

Hát idáig tartott küldetésünk, mely során megszereztünk minden szükséges dolgot a bizonyítás elkezdéséhez. Utoljára még egy nagy animációt láthatunk, melyben Cosmic barátunk éppen kiváló felvételeket készít kamerájával a Szabadságszobor minden porcikájáról, Véget ért tehát a küldetés de ne aggódjuk, szerintem még fogunk találkozni ezzel az aranyos figurával, mert Codemasters-éknél nem szokás csak úgy eldobni egy megkedvelt figurát. Ha nem is végigjátszás szintjén, de azért mindenkinek ajánlom, hogy vessem egy pár elragadtatott pillantást erre a programra, mert megérdemli, hogy egy kicsit figyelemmel kísérjük Cosmic barátunk hőssé emelkedését.

Bear™





- Nahát, kit látnak szemeim?! Milyen ismerős intergalaktikus hangyafiú! Emlékszem már, Te vagy Zool az N. dimenzióból. És ki ez az elszánt tekintetű hölgy a társaságodban? Kérlek mutass be!
- Zooz, ő Lily. Lily, ő Zooz.
- Hello. Mit kerestek itt? Hol a megérdemelt pihenés a fáradtságos küzdelem után?
- Rossz híreket kaptam Rool Nagymestertől. A gonosz erők ismét megerősödtek, Krool harcosai már legalább hat világot igáztak le. A mi feladatunk e birodalmak megtisztítása és a gonosz Mr.Sokk, közismertebb nevén Mental Block elpusztítása!
- Segíthetek ?
- Igen, ránk fér, mert a sötét erők hatalma percről percre nő ...

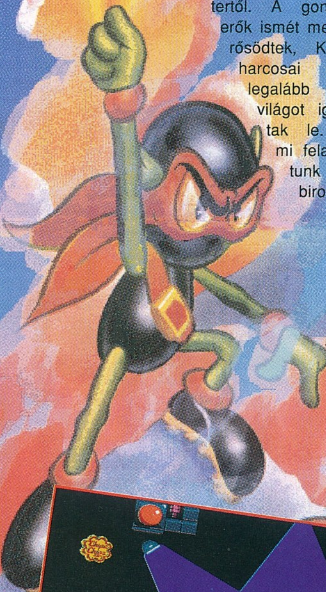
Én Zoozok, Te Zoolsz, ő Mental Block, mi pedig a Zool 2-vel játszunk.

Még magamnál vagyok, de jelenleg is harcban állok a körözés alatt álló "A" fedőnevű influenzavírussal, ezért cikkem tartalmáért felelősséget nem vállalok. Igen, megérkezett a ZOOL 2 és bátran állíthatom, klasszisokkal jobb lett, mint az első rész. Nem csak azért, mert a feminista tüntetők követelései nyomán hangyalány is választható játékosként /sokkal jobb, mint Zool!/, hanem mert csak. A játék grafikája az első részben is kellemes volt és a hős jól kitalált figura. Bár nem kedvelem különösebben a hangyákat, jelenleg is küzdelmet folytatok egy bollyal, melynek tagjai magukénak tekintik a konyhámat. Persze egy intergalaktikus hangya az más, főleg ha mestere a harcművészetnek. Ki mer vele vitatkozni?! A ZOOL 2 még szebb, gyorsabb és kidolgozottabb, mint az elődje. A két választható hős más és más megoldást kell. hogy találjon az egyes pályákon. Természetesen itt is van mindenféle bónusz stuff; pajzs, duplázó, plusz élet, bomba /space-szel aktiválható/ stb. Lehetőséged van a nehézségi fokozat kijelölésére, így a kezdők is könnyedén eljuthatnak több világba. A Hattyúk Tava, a Kígyózó Átjáró, az Izzó Hegyek /Bulberry Hill - hi-hi!/, a Jégbirodalom, a Fáraók Átka /Tooting Common - he-he!/ és végül Mr.Sokk "diliháza" várja a nagy felszabadítót! Persze néhány bónuszpálya is akad a kedves Zoon-nal. Őt gondolom a Sim Life segítségével tervezték. Elvileg hangya szegény, de két feje lett valamilyen mutáció folytán. Azért ezt a Tooting Common-t megnézném, kár hogy nem jutok el odáig soha, általában már a Bulberry Hillen elvérzek! Szóval a ZOOL 2 jó, sőt jobb. Próbáld ki!

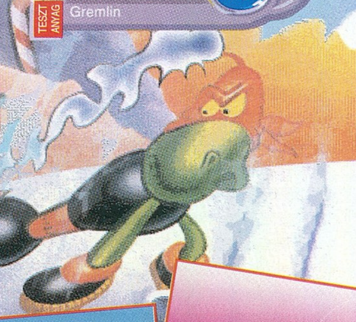
A GURU és a ZOOL 2 legyen veletek!

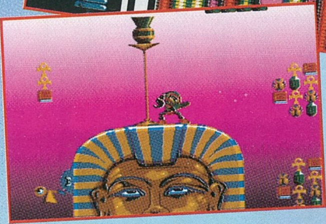
Lily















BURNTIME

"John napok óta hányódott a sivatagban egy kulacs és némi eleség társaságában. Amikor elhagyta Sana nyomorult települését nem sejtette, hogy a kietlen sivatagban napokig kell majd vándorolnia, hogy elérje Neu Sandezt, a környék legnagyobb romvárosát. Útközben egyszer tért be egy sátortelepülésre, ahol vad kutyák és kellemetlen mutánsok támadtak rá. Sebei fájón emlékeztették erre a találkozásra. Szerencsére nála volt kedvenc tőre, amely már sokszor kisegítette az efféle bajokból. A kutyák mindenesetre rosszabbul jártak, s most ott száradtak az oldaltáskája zsebében. Étel, ez is jobb mint a semmi - gondolta. Vagy mégsem.
Sokszor gondolkodott róla, mit is tehetne ezért a lepusztult világért. Persze, ha a nagy atomkatasztrófa nem szakította volna fel a sebeket, nem harcoltak volna a Harmadik Világháborúban olyan őrültek, mint Krecsgoff tábornok, aki atomrakétákkal lövette Nyugat Európát. Vagy az amerikai kormány nem használta volna a Red Dragon Sugarat az egyesített Orosz hadsereg csapatai és atomtámaszpontjai ellen. Akkor talán most nem lenne tundra a Németalföld és nem fedné a volt Jugoszlávia területét a Góbi Sivatag homokja. Mit tettek ezek az emberek ellenünk, a jövő ellen? Mit tettünk mi ennek megakadályozására.
Semmit, csak hajtottunk a pénz és a karrierünk után, az esőerdők meg pusztultak. A források kiapadtak, a vizekbe ipari szennyvizet engedtek... Mostmár kár keseregni, ami elmúlt kár siratni. Új szellemre van szükség, új értékekre. Új világra. Szövetségesek kellenek tudósok, orvosok, katonák az újjáépítéshez. Majd talán Neu Sandezben... Talán még nem késő?"

Hetek óta hányódik a szerkesztőségben a Max Design legújabb alkotása, a Burntime. Miért ez a mellőzés? Természetesen a német nyelv a fő ok. S mivel én hetekig a Masters of the Orion hatása alatt éltem, nem is vettem észre, hogy szegény milyen bánatosan kacsingat felém, mint egyetlen németnyelv-tudó felé a szerkesztőségben.
Na, de most miután kezembe vettem szinte azonnal megkedveltem. S rádöbbentem, hogy a mostohagyerek is lehet kedves. Érdekes problémát feszeget a program, amelyet műfaji besorolásában a sci-fi RPG és a stratégia közé helyezhetünk.

Környezetszennyezés, üvegházhatás, atomkatasztrófa, mutációk és egyéb "vidám" előzmények alkotják a német Max Design játékának alapját. A kézikönyv akár ismeretterjesztő műnek is tekinthető ebben a témában, foglalkozik Csernobil atomkatasztrófájával, és annak ökológiai hatásaival. Vizsgálgatja a természet- és környezetvédelem lehetőségeit. Rávilágít néhány szörnyű, de igaz emberi hibára. Melynek alapja az alapvető emberi civilizációs sokk és a rövidlátás kapcsolata. Az önzés és a véget nem érő profithajsza juttatja a bolygónkat arra a sorsra, amelyet olyan sötéten lát most a Max Design. Határozott befolyást szeretne gyakorolni a játékosok szimpátiájára és a jövő-terveire. A Max Design a jövő mellett szavazott.

"Ne pusztítsuk világunkat!" - hangzik szinte kiáltásként a Max Design BurnTime-ja. A közeli jövőben járunk. A Föld romjaiban, hősünk a túlélésért küzd, ebben a nyomorult világban.

Útja során találkozik harcosokkal, technikusokkal, orvosokkal, csere-





ke- reskedőkkel és egyéb szedett-vedett népséggel. Ezekkel a fickókkal beszélgetve újabb részletek tárulnak fel a szörnyű világégéssel kapcsolatban. Köthet szövetségeket is, általában hús ellenében.

"Vidám" éttermekben és bárokban étkezhet, néhány tárgy ellenében. A megvadult kutyák és mutánsok elpusztításával húshoz és tárgyakhoz juthatunk. Az étrend igen változatos. A különböző táplálékok tápértéke igen fontos lehet.

A legfontosabbak a következők:

Maden (lárvák) = 3 nap

Ratten (patkányok) = 5 nap

Schlangen (kígyók) = 7 nap

Fleisch (hús) = 9 nap



A víz tartalékoló eszközök a következő kapacitásúak:

Flasche (palack) = 2 nap

Feldflasche (kulacs) = 3 nap

Wassersack (vizestömlő) = 5 nap



Nekem egy nagyon nagy problémám a folyamatos éhen és szomjan pusztulás volt. Ezért néhány trükköt szeretnék a kezdőknek adni, hogy némi sikerélmény is jusson a sok kudarc mellett.

- Ha sikerült meggyőznünk egy harcost az ügyben, hogy oldalunkon küzdjön, használjuk is.
- Fegyver nélkül a legjobb harcos is silány.
- A technikus csak azokat a tárgyakat ismeri fel, amelyek nála vannak. Csak ő képes tárgyakat reparálni.
- Orvosod csak a kisebb sérüléseket gyógyítja.
- A kereskedőket ne próbáld megölni, nem fog sikerülni.
- új helyszínre érkezve azonnal rohanj a kúthoz és igyál.
- Ne utazz bizonytalan távolságokra kaja és ital nélkül.
- A fegyvert a harc előtt aktivizáld.
- Keress, kutass mindenfelé.
- Kerüld a sugárfertőzött helyeket.
- Beszélgess mindenkivel akivel csak lehet.
- Pusztítsd a kutyákat és mutánsokat.
- Nagyvárosban nem harcolhatsz, így itt kerüld a kutyákat.
- A nagyvárosban vannak bárok, éttermek, orvosok és kereskedők. Nincsenek viszont kutak.
- A hús a legjobb csere áru.
- Szedj össze mindent és hordozd a házakba és sátrakba, így biztosan legközelebb is ott lesz.
- Ne kockáztasd az életedet feleslegesen.





A játék tesztelése folyamán döbbentem rá, hogy a németek fejlődnek. Határozottan fejlődnek. A néhány évvel ezelőtti gyenge próbálkozások után kiforrott, jó képességű, ötlet-gazdag csapatok jelentek meg a piacon, jobbnál jobb játékokkal. Egy apró hátrányukat is igyekszenek felszámolni, s mostanság készül már angol nyelvű verzió is az aktuális siker-programból.

Shy



CANNON FODDER

Fel, vigyázz! Fogadás középről, Cannon Foddernek tisztelegj!!! Pihenj, folytasd tovább! Mármint a játékot, de előbb azért olvasd el ezt a kis ismertetőt, három okból kifolyólag.

Először is: ha nem ismered a játékot, akkor azért, hogy megismerd, mert valami szuper.
Másodszor: ha ismered, akkor azért, hogy csinálj néha mást is, mint evvel a gyilokkal játszol.
Harmadszor: mert én, General DrótMalac írtam és ez ugye nagyon fontos tény.

Naszóval, azazhogy izé, vagyis kezdjünk bele. Először is kezdjük avval, hogy nem lőjük le azonnal a játék intróját! Tök jó zene, és idióta képek (kedvencem Sgt. Bilko) mutatják be a játék készítőit, érdemes megnézni de főleg meghallgatni! Az intróból talán már mindenkinek egyértelmű lehet, hogy mi is ez a játék, gyengébbeknek azért elárulom, hogy háborúsdit fogunk játszani. Méghozzá úgy, hogy kedvenc fotelünkben ülünk a monitor előtt és kb. lemming méretű katonákat irányítva rommá lövünk mindent ami mozog vagy áll vagy nem szimpatikus vagy avval kezdi a szemét, hogy visszaló, és hát azt nem lehet annyiban hagyni...

A vezérlés roppant egyszerű. Csapatunkat General Mouse segítségével fogjuk irányítani. Ha a bal fülét paskoljuk meg, akkor a csapat igyekszik egyenesen odamenni, ahol a pointer áll, ha a jobb fülét, akkor eszelős géppuskázásba kezd a csapat a pointer irányába. A jobb és a bal fül együttes lenyomása gránát dobást vagy rakéta kilövést jelent a pointer irányába.

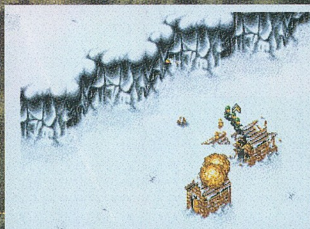
Elnézést, kicsit gyors voltam, vessünk csak egy kis pillantást a képernyő bal szélére.

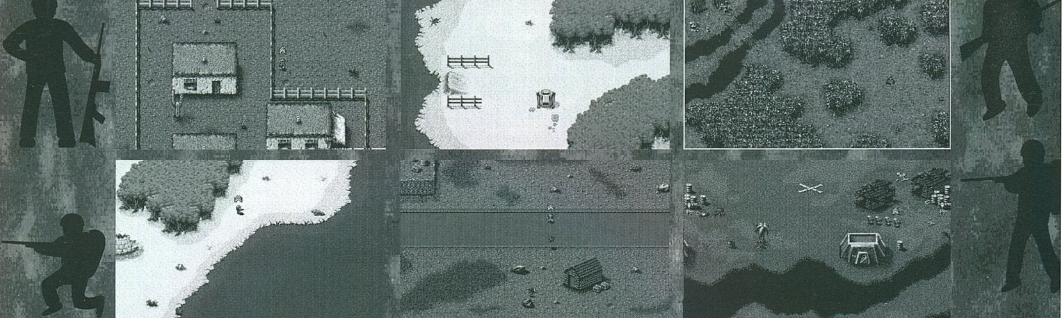
Először nézzünk alulra, ott van a térkép ikon, amit kiválasztva a terep térképét (jéééé, naháááát...) kapjuk. Felül pedig ott van egy (vagy több) státusz panel, amit jó lesz megismerni. A panel felső részében van valamilyen figura (kígyó, sas, (drót)malac stb), ami az adott csapatot jelképezi. Alatta látható, hogy a csapat gyalogosan vagy valamilyen járművel közlekedik (ilyet is lehet, erről majd később), a csapattól balra a gránátok, jobbra pedig a rakéták száma olvasható le. A gránátot vagy a rakétát úgy lehet kiválasztani (ha van egyáltalán), hogy rábökünk az egérkével és a bal fület inzultáljuk. Végül pedig a csapatot alkotó katonák nevét és rangjelzését láthatjuk.

Mostmár akár neki is állhatsz harcolni, de ha rám hallgatsz vársz még egy kicsit, mert ez még nem minden. Lehetőségünk van a csapatot két vagy több részre osztani. Ehhez három dolgot kell megtenni.
Első lépés: válasszuk ki azokat a szerencsétleneket, akik az új csapatot fogják alkotni.
Második lépés: osztozzunk meg a gránátokon és a rakétákon, amit úgy kell csinálni, hogy a fegyver ikonján kattintgatunk az egérrel. Ha az adott fegyver nincs bekeretezve, akkor az új csapat nem kap belőle, ha szaggatott vonallal van bekeretezve, akkor









az adott mennyiség felét kapja, ha egybefüggő vonallal van bekeretezve, akkor pedig viszi az egészet. Ilyen egyszerű.
Harmadik lépés: kattintsunk a csapat logojára, és már készen is vagyunk.

A csapatok között úgy tudunk váltani, hogy a csapat logoján rátaposunk az egér bal fülére. Az egyesítéshez semmi egyebet nem kell tenni, mint a kiválasztott csapattal egy másikhoz odamenni és egy pillanatra megállni.

A pályákon találhatunk gránátokat kis ládákban, rakétákat kis izékben és járműveket, amikkel furikázhatunk. A fellelhető járgányok: helikopter, tank, terepjáró vagy hójáró (mint a terepjáró, csak havon megy). A tanknak mindig van, a helikopternek és a terepjárónak vagy van vagy nincs, a hójárónak pedig tuti, hogy soha nincs fegyvere. A járműveket ugyanúgy kell irányítani, mint a csapatokat. Ja igen! Időnként találhatunk arany színű izéket is, amik mindenféle szuper dolgot művelnek. Ezeket mindenki tapasztalja ki magának. Mostmár mindent tudunk az irányításról és kezelésről, kivéve azt, hogy a P billentyű megnyomásával elmehetünk ebédelni, az ESC lenyomásával az adott pályát kezdhetjük elölről, a reset lenyomásával pedig megnyugodhatunk.

Na végre. Most, hogy mindenki profin tud mindent irányítani, szólhatok néhány szót a játékról is. A játékban 24 küldetést kell végrehajtani, amik maximum 6 alküldetésből állhatnak. Az egész játék végigküzdéséhez 360 ember áll készenlétben, de minden küldetés elején csak 15 kerül besorozásra. A küldetések előtt láthatjuk is őket szépen felsorakozni az előtt a hegy előtt, amit a küldetések előtt bámulhatunk. A hegynek más szerepe is van: ide temetik a halottainkat. Egy jó tanács: érdemes kicsit takarékosan bánni az emberanyaggal.

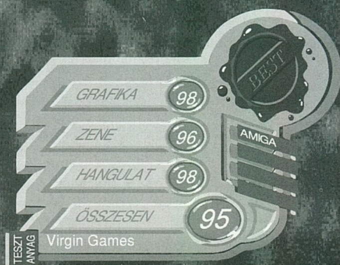
A küldetések 5 különböző terepen játszódnak: dzsungelben, jéggel és hóval bőven ellátott területen, sivatagban, mocsárban (pfújj) és földalatti bázison. Minden terepen más-más tereptárgyak boldogítják életünket és más-más alattomos csapdák késztetnek minket hangos röhögésre... A küldetésekben pályánként különböző feladatokat kell végrehajtani, amik egymással kombinálva is lehetnek.

Ezek a következők:
1. **Kill All Enemy**: azaz ölj meg minden ellenséget. Ez elég egyértelmű.
2. **Destroy Enemy Buildings**: az összes ellenfél által birtokolt épület renoválása. Az ellenfél épületeit onnan lehet megismerni, hogy onnan jönnek ki az ellenfelek. Bonyolult mi? A renoválást célszerű gránáttal vagy rakétával elvégezni.
3. **Destroy Enemy Factory**: ellenséges üzemek leépítése.
4. **Rescue All Hostages**: maximum négy fogoly megszöktetése. A szöktetési művelet roppant egyszerű, mindössze a fogvatartót kell lelőni és odarohanni a fogolyhoz. Ezután a fogoly kiskutya módjára követi katonánkat, akivel vezessük el a legelső tábori kórházhoz.
5. **Kidnap Enemy Leader**: az ellenséges főnök elrablása. Hasonlóan történik a dolog, mint a fogolyszöktetés, a különbséget fedezze fel mindenki magának.
6. **Protect All Civilians**: ne öld meg a civileket! Legalábbis, ha egy mód van rá...
7. **Get Civilians Home**: a ketrecbe zárt civileket kell kiszabadítani.

Egy küldetés végrehajtása után felsorolást kapunk a csatákban elesett hősökről és a túlélőkről. A túlélők minden egyes küldetés után nagyobb rendfokozatot kapnak. Ennek hatalmas jelentősége van, mert így lehet elérni, hogy azon a bizonyos hegyen minél magasabbra temessék el hősünket és minél szebb sírkövet kapjon. Hát mit mondjak, ezért érdemes harcolni.

Nakéremszépen, ennyit akartam nagyhirtelen leírni, evvel is éppen elég időt vontam el a magam kis háborújától. Most megyek szépen vissza a rossz bácsikat irtani, akik minden bizonnyal arra törnek, hogy a még meglevő gumicukor készleteimet is elrabolják. Azt gondolom, ez elég indok arra, hogy irtózatos háborút vívjak mindenki ellen. Persze csak a képernyőn. Mert azért az életben továbbra is azt vallom: szeretkezz, ne háborúzz!!!

General DrótMalac™



BRUTAL SPORTS SERIES
FOOTBALL

TEONE

MILLENNIUM

Ma tök jó kedvem van. Odakint zuhog az eső. Milyen szép is a világ! Egy darabig méregettem a sarokba támasztott baseball ütőt (gondoltam, lesétálok az utcára, és szóba elegyedek néhány szimpatikus járókelővel), aztán inkább úgy döntöttem, hogy nem megyek sehová. Ezt egyébként mintha már említettem volna. Kénytelen leszek itthon kiélni virágos jókedvemet: játszok egy sort. Na, nézzük mi van raktáron: LEMMINGS 3. Ez nem kell. ALONE IN THE DARK. Ez meg pláne. BRUTAL FOOTBALL. Ah! Ez tökéletes lesz egy ilyen szép napra!

------ *(Rövid játék után...)* ------

Huh! De jól esett! Olyan boldog lettem tőle, hogy hirtelen felindultságomban le is fogom írni! (Jobban tesztek, ha továbblapoztok!) Sajnálom, de gondolnom kell arra az egy személyre, aki még az életében nem játszott sport (pardon:"sport") játékkal: mihelyt megkapom a legfrissebb GURU-t, máris tudok játszani vele. De jó lesz...

A játék a Millennium néven futó terrorszervezet világszerte méltán nem híres BRUTAL SPORTS-sorozatának darabkájaként jelent meg, a tisztelt publikum igen csekély örömére. Van PC-n és Amigán is, ami végelszámoláskor majd halmazati büntetésként jelenik meg az ítéletben. PC-n kell hozzá 1 Mega EMS is, amit egész biztosan tudok, mert az én fáradt laptopomon még véletlenül sincsenek ilyen sallangok, így - legnagyobb örömömre - kénytelen voltam a szomszéd gépét szétverni vele.

Az első és egyben legfontosabb, amit a játékról el kell mondani: ha nem special prize-on (ötven rémes forint, amit gyorsan lealkudtál húszra - és az még mindig felháborítóan sok pénz!) vásároltad a legközelebbi software-kalóztól, hanem vettél belőle egy eredetit a sarki Sootersnél, akkor egyrészt megvan rólad a véleményem, másrészt találsz a dobozban egy igen hasznos kiegészítő egységet. Ez nem más, mint egy műtetovålás.

Használati utasítás:

- ha először játszol a játékkal, ragaszd a homlokodra. Így szüleid, ismerőseid és háziorvosod jó ideig nem merészkednek a közeledbe, és te nyugodtan játszhatsz;
- ha már játszottál vele, akkor a szemedre ragaszd. Így egyrészt szép leszel, másrészt meg jobb, ha nem látsz belőle egy kukkot sem.

Bemelegítésképpen csapj rá a *space*-re, dönts úgy, hogy inkább PLAY GAME, mint LOAD, és máris a főmenüben leled magad, ahol négy pontot találsz. Úgy kb. 5 másodpercedbe kerülne, hogy kitaláld, mit jelentenek, de mivel én most itt le fogom írni, ezt az időt megspórolom neked az életedből.

Az UNFRIENDLY a gyakorlás, amelyben teljesen barátságtalan mérkőzéseket játszhatsz az ellenséges csapatokkal. Beállíthatod a játékosok számát, kiválaszthatod a csapato(ka)t, új nevet adhatsz neki(k), kiválaszthatod az irányítást, végül pedig megadhatod, hogy egy, kettő vagy hat barátságtalan meccset akarsz játszani.

A KNOCKOUT-ban kieséses rendszer alapján zajlik a háború: ha megnyered az első összecsapást, továbbjutsz a középdöntőbe, újabb győzelem esetén pedig a döntőbe. A chip-ikonokkal jelzett csapatokat a számítógép fogja irányítani, a kézzel jelölteket pedig valamelyik játékos. (Ha nagyobb társaság gyűlik össze házibulidon, vedd rá őket, hogy mindenki játsszon egy csapattal - így garantáltan elüldözöd őket a lehető legrövidebb időn belül.)

A LEAGUE választásával bajnokságot játszhatsz. A bajnokság négy osztályból áll, mindegyikben négy-négy csapattal. Kezdéskor természetesen a negyedik osztályban foglalsz helyet. A meccsek elméletileg hét percig tartanak, de ha az ellenfél csapatából lemészárolsz hat játékost, akkor a győzelmet előbb is megszerezheted. A győzelemért három pont jár. Ha a rendes játékidőn belül nincs döntés és mindkét csapatnak van legalább két túlélője, akkor hosszabbítás következik, ahol már nem kell foglalkozni a labdával. A hosszabbítás addig tart, amíg az egyik brigádból hatan elhullanak. A győztes ilyenkor két, a vesztes egy pontot kap. Minden csapattal oda-visszavágó alapon játszol, és ha ehhez még elárulom azt is, hogy magaddal nem kell összecsapnod, akkor nagyteljesítményű matematikai koprocesszorral felszerelt Primodon néhány óra alatt kiszámolhatod, hogy egy szezon hat meccsből áll. A bajnokság állását minden meccs után megnézheted. Ha megnyered a szezont, egy osztállyal magasabban kezdheted a következőt.

A meccsek után besiethetsz az öltözőbe (LOCKER ROOM), ahol különféle javításokat végezhetsz lerombolódott játékosaidon, valamint a kilenc játékosból összeállíthatod a következő mérkőzést játszó csapatot. Az egyes számú játékos a kapus, a többi mezőnyjátékos. A fejük felett levő monitoron látod a műszaki állapotukat, de ezt egyébként testhelyzetük is szépen szemlélteti. Ha valamelyiken javítani akarsz, válaszd ki úgy, hogy rácsukódjon az ajtó. A javítás pénzbe kerül, amit a győzelmes hadjáratokért - akarom mondani meccsekért kapott jutalomból fedezhetsz. Nyilván csak akkor lehet javítani, ha van pénzed.

A javítás után összeállíthatod a kezdőcsapatot. Automatikus beállításnál az első hét fickó kezd, manuálisnál meg azok, akiket *space*-szel kijelölsz.

Most, hogy így megokosodtunk az eddigiekből, beszélhetnénk arról is, hogy mi folyik a küzdőtéren. Minden, ami vidámmá tesz egy ilyen szép, esős napon! Mint az már kiderült, a játék célja az ellenfél lemészárlása, de ha valakinek ez a perverzitása, az megpróbálhatja a labdát az ellenfél kapujába is juttatni. Ezt gólnak hívják, és engem abszolút nem köt le. Ha az aktuális játékosod érinti a labdát, akkor automatikusan felveszi, és egyszeri *tűz* gombra lepasszolja, nyomva tartott *tűz*-re pedig elrúgja abba az irányba, amerre áll. A játék sokkal érdekesebb, ha nincs nálad a labda: ilyen-





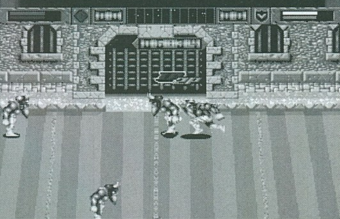


RANKERS DEVILS PHANTOMS JAZZERS ZAPPIES

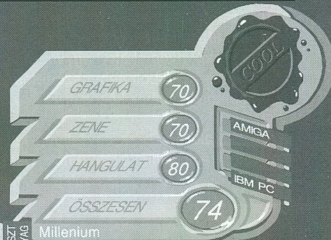
kor *tűz*-re nagy maflásokat ereget az ellenfél felé, vagy bután szökdel a labda után.
A legkellemesebb az a játékban, hogy az aréna különböző pontjain mindenféle cuccok szoktak feltűnni, amelyeket összeszedve (csak simán átmész rajta) huncut dolgokat művelhetsz az ellenféllel. Ez a leírás teljesen interaktív, szóval most egy ablakot nyitok itt valahol, ahol szépen felsorolom, hogy melyik kütyü milyen mókát művel. (Ha nem látjátok megnyílni az ablakomat, akkor a nyomda ördöge az ötödik dimenzióba vagy egy múlt heti Kurírba száműzte - keressétek ott, és adjátok át neki atyai üdvözletemet.)
A játéktér felett van egy kijelző, amelynek a két szélén levő csíkok mutatják a szemben álló felek erejét (a felső a csapatét, az alsó az aktuális játékosét), mellette látod, hogy milyen cucc van nálad (ezekből összesen három darab lehet, Amigán az **F1** és az **F10** billentyűkkel lapozhat közöttük a két játékos, az **F2** és az **F9** billentyűkkel használhatja), középen pedig az aréna kicsinyített képe látható. A pontok jelzik a még életben levő játékosokat, a villogó színes pontok a két fél aktuális játékosát, a fehér villogó pontok a felvehető cuccokat, a fehér nem villogó pont pedig a labdát.
A játékban **Esc** billentyűvel szünetet lehet tartani, ahonnan kiléphetsz a játékból, feladhatod a meccset (FORFEIT), vagy visszaléphetsz a címképernyőre.
Meccsek után az egyik játékosunk tájképe mutatja, hogy dicsőséges victory-val vagy csúfos defeat-tel végződött számunkra, sőt, puszta bonusként még az eredményt és a két fél elhalálozott játékosainak számát is. Ha valaki szereti a statisztikákat, akkor a főmenü STATISTICS pontjában még kaphat infót a felvett cuccok számáról (POWERUPS), a megkísérelt (PASSES) és a sikeres passzokról (OK) is.
Most már nem jut egyéb eszembe, meg az eső is elállt, szóval abbahagyom. Így is meg vagyok elégedve magammal. Mennyi születlenséget hordtam össze erről a csodálatos játékról! Várom a hot GURU-t, hogy végre tudjak vele játszani. Remélem aznap is esik az eső...

A BFL rövid története
Megalakításának és a sportág népszerűsítésének gondolata először 2034-ben vetődött fel, amikor a hagyományos amerikai futballszövetség, az NFL, gazdasági rekordévet zárt: a szezon 128 mérkőzésére összesen 1 néző váltott jegyet. A riporterek kérdésére később ő is elmondta, hogy tulajdonképpen csak a mellékhelyiséget kereste. Mr. Dan Syco, akit a brutálfoci atyjaként tisztelhetünk, ekkor érezte elérkezettnek az időt, hogy egy alapvetően modernizált, a közönség magasröptű igényeinek jobban megfelelő sportot alakítson ki. A hagyományokhoz annyiban azért hű maradt, hogy meghagyta a két kaput, a két csapatot, valamint a labdát - ez utóbbit természetesen csak dekorációs elemként. Az ő nevéhez fűződik az első szabálykönyv megalkotása is, amely mindössze egyetlen mondatból állt: "Nincsenek szabályok." Talán ennek az emelkedett szabálykönyvnek volt köszönhető, hogy egy rakás egykori focista igazolt BFL-klubokhoz, hiszen ez a szabálykönyv felelt meg a legjobban egy átlagos focista szellemi színvonalának.
Az első BFL mérkőzést (később ezt a meghatározást a jóval pontosabb "összecsapás" megjelölés váltotta fel) emberekből álló csapatok játszották. Az eredménye most nem lényeges, legyen elég annyi, hogy a szociológusok egybehangzó jelentései szerint a föld kormányai ezentúl kizárólag ebben a sportban látták a népességszabályozás és a lakásprobléma égető gondjainak megoldását. A sportokba pénzt fektető nagy reklámcégek ugyan nem rajongtak különösebben az új sportágért, mert a csapatok általában a mérkőzés hevében a közönség nagy részét is kiirtották, és így nemigen volt reklámjaiknak hatása - viszont a jegyeladásokból származó bevétel és a hatalmas népszerűség eleinte bőven fedezték a sportág rohamos elterjesztéséhez szükséges költségeket. A BFL első korszakának legnagyobb sztárjai az 1. FC Mészárosok, a Mókás Fűrészelők és az Egyesült Atomcsapás voltak. Ez utóbbiban játszott Terminator de Luxe is, aki azt az egyedülálló rekordot mondhatja - pontosabban: mondhatta - magáénak, hogy négy(!!!) egymás után következő ligamérkőzést élt túl.
Sajnos a sportág iránti érdeklődés majdnem ugyanolyan sebességgel halt ki, mint a csapatok és a nézőközönség. A nagy sportszergyártó cégek egyre tökéletesebb felszereléseket és kiegészítő berendezéseket dobtak piacra, és a néhány véletlen túlélő néző unalmasnak tartotta, hogy a borsos summáért megtekintett összecsapás alig fél perc lefolygása alatt véget ért. Az utolsó emberek közötti mérkőzést a Halálbrigádok játszották az Egyesült Atomcsapással, és az előzetes várakozások kirobbanó sikerű találkozót jósoltak. Sajnos senki sem maradt, aki elmondhatná, hogy milyen kirobbanó is volt ez a siker: az Egyesült Atomcsapás ugyanis - nevéhez híven - a mérkőzés első másodpercében termonukleáris háborút indított a Halálbrigádok ellen, ami 500 négyzetkilométeres körzetben azonnal elpusztított mindent és mindenkit. (A történeti hűség kedvéért tegyük hozzá, hogy a BFL mérkőzésbiztosai egy távoli galaxis bombabiztos bunkerében fogtak egy műholdfelvételt az összecsapásról, és azt gól nélküli döntetlenként jegyezték be a bajnoki annalesekbe.)
Mivel az eszkimók kivételével a Föld lakossága usque kihalt, a sportág valószínűleg elsikkadt volna. (Az eszkimók nem rajongtak ezért a játékért. ők inkább a Brutal Hockey nevű sportot kedvelték, amelyet hat jegesmedve játszott egy eszkimóval. A félreértések elkerülése végett még megjegyeznénk, hogy az eszkimó mint korong vett részt a játékban.) Egy újabb reformnak köszönhetően azonban mégis sikerült életben tartani a brutálfocit: az emberi csapatokat speciálisan megtervezett robotok, az úgynevezett bi-pedek váltották fel, és a mérkőzéseket egy mókás időtorzítás felhasználásával visszalőtték a XX. század végébe, ahol néhány mikroszámítógépnek nevezett őskori szerkezetben bonyolódtak le a liga összecsapásai. Ennek a frappáns megoldásnak köszönhetően mind a XX., mind a XXI. századi nézők viszonylagos biztonságban élvezhették végig a meccseket - és a BFL történetében új fejezet kezdődött... (Ez egyébként körülbelül arra az időpontra datálható, amikor a jegesmedvék az utolsó eszkimót hokizták szét.)

CoVboy



Cuccok
Kard: Nagyszerűen alkalmas az ellenfél játékosainak felszabdalására.
Pajzs: Használat után védi a játékost a támadásoktól.
Gránátok: Támadásainkat nagy detonációk teszik hatásosabbá.
Bomba: Maxigránát, ami általában ki is nyírja a megtámadott játékost (csak PC-n).
Nyuszi: Felgyorsítja a játékosod mozgását.
Teknőc: Lelassítja a játékosodat.
Villám: Egy ideig lecsapja a célpontot.
Jégkocka: Egy időre megfagyasztja a célpontot.
Mágikus ital: Egy időre láthatatlanná teszi a játékosodat.
Tekegolyó: Elcsapkodja a lábakat, egyébként pedig a labda pontosan követni fogja az aktuális játékos mozgását.
Maxipajzs: Megvédi a játékost a támadástól.
Joystick vissza: Megfordítja az ellenfél irányítását (csak 2 játékosnál).
Joystick csere: Megcseréli a két fél irányítását (csak 2 játékosnál).

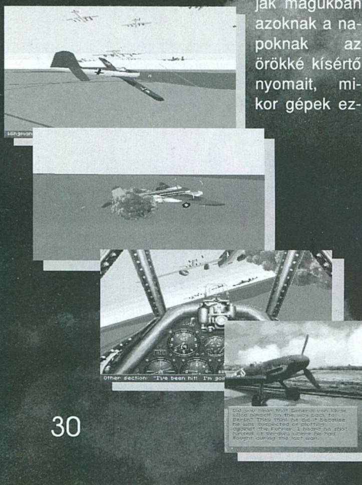


ACES OVER EUROPE

Az európai kontinens feletti végtelen égboltnak nincsenek rejtegetni való titkai és még kísérletet sem tesz a gyanútlan szemlélődők megtévesztésére. Nem is olyan rég, félelmetes légi armadák végtelen kígyókra emlékeztető kondenzcsíkjai tarkították az eget, és a levegő zengett a nagyteljesítményű motorok tompa morajától. Napjainkban viszont az égen csend honol.

Sehol sem találhatók lebegő emléktáblák, melyek felhívnák az arra járó idegenek figyelmét heves légicsaták és véres veszteségek színhelyeire. Míg a földön dúló ütközetek látványosan megváltoztatták a környezetet, mindenki számára figyelmeztetésül szolgáló, gyakran évtizedekig fennmaradó nyomokat hagyva maguk után, addig az égbolt sebei szertefoszlottak a gomolygó felhők között.

Ezen csaták már csak egy eltűnő félben lévő generáció emlékeiben élnek. Csak a túlélők hordják magukban azoknak a napoknak az örökké kísértő nyomait, mikor gépek ezrei száguldoztak Európa felett, mikor szvasztikás, csillagos és kokárdás felségjelű gépek pilótái vívták elkeseredett küzdelmüket, melynek kimenetele nemzetek sorsát volt hivatva meghatározni.



A bolygónk először és utoljára lehetett szemtanúja ilyen mennyiségű haditechnikát felvonultató háborúnak. Azonban a félelmetes szövetséges bombázógépekből, melyek valamikor látóhatártól látóhatárig tartó kötelékekben vonultak át a Harmadik Birodalom légvédelem szaggatta egén, napjainkra csak néhány példány maradt. Javarészük pályafutása egy roncstelep olvasztó-kemencéjében ért véget; a testüket valaha alkotó fémeket pedig ironikusan annak a kontinensnek az újjáépítéséhez használták fel, melynek elpusztítására éppen őket tervezték.

Az alumínium szörnyetegek személyzetei között minden társadalmi réteg képviseltetve volt. Ügyvédek és eladók, orvosok és munkások, filmsztárok és egyetemisták terveit és álmait foszlatta örökre szét a háború. Az országukat szolgálva egy olyan tűzpróbának lettek kitéve, ami senkit sem hagyott változás nélkül. Azt, hogy hány későbbi sikeres tudós vagy feltaláló lelte halálát a fáklyaként égő gépében, sohasem fogjuk megtudni.

Legyen tehát az ACES OVER EUROPE egy tiszteletteljes megemlékezés mindazokra a hajózókra, akik függetlenül attól, hogy a **Pumák**, a **354 TFW**, vagy a **JG-26** színeiben emelkedtek a levegőbe, hősiesen szálltak szembe a túlerővel Európa égboltján.

EZ MA MÁR TÖRTÉNELEM....

A kaland kezdete 1944 április elsejétől számítható, mikor is a brit 2. taktikai légierő és az amerikai 9. AAF az Overlord hadművelet előkészítése céljából megkezdte koordinált támadásait franciaországi és német-alföldi katonai objektumok ellen. A döntést megelőzően azonban heves viták dúltak a szövetséges táboron belül a résztvevő légierő összetételével kapcsolatban. A Németország elleni stratégiai bombázások irányítói nem szándékoztak lekötni B. G.-okat ilyen feladatokra, azzal érvelve, hogy precíz pontbombázásra van szükség, ellenkezőleg a keletkező romok gátolni fogják a szövetségesek előrenyomulását. Mások véleménye alapján a taktikai egységek segítség nélkül is sikeresen el tudnák végezni a feladatot. Végül is egy kompromisszumos megoldás született, miszerint a 'Heavy Baby'-k a rendező-pályaudvarokat és nagy kiterjedésű objektumokat, a v.b-k pontcélokat, jármű konvojokat, 'Noball' (V-1 indítók) és 'Crossbow' (radar állomások) létesítményeket fognak támadni.

A várható polgári áldozatok számának meghatározása érdekében számos kísérleti támadásra került sor és miután bebizonyosodott, hogy ezek a vártnál lényegesen alacsonyabbak lesznek, a szövetséges légierők rávetették magukat a kontinensre.

A D-Napot követően a felszíni egységek támogatása is a v.b-kra hárult. '44 nyarának ütközetei során mindkét fél a teljes légifölény kivívására törekedett, és ez végül a Luftwaffe megtizedelésével zárult. A szövetséges hadseregek és frontvonalak előrenyomulásával pedig egyre kihangsúlyozódott a taktikai légi alakulatok fontossága. Bár a csábító mélytámadások sok forrófejű fiatal életét követelték, a harcok folyamán az ászoknak egy új nemzedéke alakult ki, kinek tagjai a háborút követő újabb konfliktusokban is megállták helyüket.

ÉS EZ PEDIG A JELEN:

A technika ördöge ismét tiszteletét tette a Dynamix stúdiójának bugyraiban, így a Great Warplanes sorozat legújabb tagjának megjelenése a tervezett 1993 májusi időpont helyett a karácsonyi vásárlási őrület idejére tolódott. Persze ennek az oka feltételezhetően nem csak a legváratlanabb helyeken feltűnő 'bug'-okban keresendő. A programba és a mellékelt 200 oldalt meghaladó kézikönyvbe belepréselt történelmi információ tömegének összegyűjtése is több mint két napi kutatómunkát igényelhetett. Az utóbbi fotó-anyagának és történelmi részletességének ismeretében pedig bizton állíthatom, hogy már ennek a birtoklásáért érdemes beszerezni az eredeti példányt. A szimulációt tekintve azonban nem ilyen egyszerű a döntés.

Az általános funkciókon való eligazodás nem lehet probléma forrása, hiszen a struktúráját tekintve a program megegyezik a **RED BARON** és az **ACES OVER PACIFIC**-ból már jól ismert rendszerrel, ahol a gyakorló, történelmi és hadműveleti bevetések tehetségtől függő valószerűségi fokon repülhetők. De sajnos, a számos reklámozott újítás ellenére beigazolódtak baljós sejtelmeim. Drasztikusan fogalmazva, az **AOE** néhány kisebb módosítástól eltekintve, nem más mint

egy európai környezetre átszabott **AOP**.

VÁLTOZÁSRA VÁRVA:
Aki ilyen reményeket fűzött a szimulációhoz, sajnos nem lesz elégedett, hiszen éppen a változatlanság a program legfőbb jellemzője. Az idő viszont múlik, az elvárások növekszenek és ami '90-ben 'cool' volt, az sajnálatosan négy évvel később már csak egy gúnyoros mosoly kiváltásához elegendő. Habár nem szükségeltetik Pentium a 3D-s világban történő gyors és egyenletes repüléshez, valamint elég flexibilis a rendszer ahhoz is, hogy gépek és bevetések végtelennek tűnő variációját tegye lehetővé, az **AOE** mégis alulmarad két fontos területen:

A hadműveletekben való részvétel opciója, bizonyos szempontból pozitívan értékelhető, hiszen lehetőséget biztosít a háború utolsó két évének fontosabb légi ütközeteibe való bekapcsolódásra, más részről viszont hiányzik belőle minden rugalmasság. Az interaktív elemek hiánya következtében a célpontok és bevetés típusok meghatározása nem történhet egyéni taktikai elgondolás alapján, és természetesen az aktuális hadművelet stratégiája sem módosítható. Így továbbra is a megszokott séma érvényesül. Az egymást követő, gyakran monotonná váló bevetések eredményessége inkább az egyéni karrierre, mint sem a hadművelet kimenetelére van hatással. Ez utóbbi, tekintet nélkül a nyújtott teljesítményre, az **AOP**-ből már ismert módon a történelmi eseményeket követve fog alakulni.

A másik nagy hiányosság a tereptárgyak és a célpontok részletességének terén tapasztalható. Nagyobb magasságokban repülve, max. WOLRD detail esetén is csak pár természetellenesen megtörő vonal jelzi a folyókat, ill. közlekedési útvonalak helyét. A csendes-óceáni szigetek valóban nem fejlett infrastruktúrájukról voltak híresek, viszont Nyugat-Európa úthálózata egy kiadós atomcsapás után is sűrűbb lenne a programban tapasztaltnál. Normandia és a Német-Alföld felszínét ezzel szemben sikerült oly "tökéletes" síkságként megjeleníteni, hogy ehhez viszonyítva a szándékosan torzított szovjet térképek precíz navigációs eszköznek minősülnek.



Mélyrepülésben pedig még ennél is siralmasabb látvány tárul a szem elé. Az elvétve felbukkanó, erősen háromszög alakú fától eltekintve szinte semmilyen más tereptárgy nem észlelhető, tehát szó sem lehet a **TFX**, vagy **Tornado** esetében tapasztalható élményről.

Kivételt képeznek a célpontként szereplő, felszíni objektumok, melyek általában repülőterek, ill. vasúti hidak. Sajnos ebben az esetben is teljesen 'basic' struktúrákkal van dolgunk, és külön bosszúságot jelent a variációk hiánya is. Következetesen minden reptér, valós pozíciójától, méretétől és hovatartozásától függetlenül, azonos alaprajzú. Az amerikai légierők által használt repterek 90 %-ánál megtalálható perforált fém lapokból álló Marsten futópályák viszont nem kerültek feltüntetésre. A városok épület rengetegéről pedig akár el is feledkezhetünk.

HARCI SÓLYMOK:
A vadászgépek néhány fontosabb tulajdonságának ismertetése előtt essen pár szó az Európa felett dúló légiháború természetéről.

Ha egy pillantást veszünk az **AOP** harcaira, azonnal feltűnik a két szemben álló fél gépei közötti eltérés. Míg a japán gépek hihetetlenül jó manőverező képességgel rendelkeztek, sebességük alacsony, sebezhetőségük nagy volt. Az amerikai hadvezetés viszont a minél nagyobb tűzerőre és sebességre fektette a hangsúly, így a Navy típusai hátrányban voltak a fordulékonyság terén. Ennek megfelelően, mindkét fél próbálta kihasználni a másik gyengéit, így a japánok fordulóharcot próbáltak kierőszakolni, míg az "amik", élve a nagyobb sebesség adta előnyökkel 'Üsd és fuss' taktikát alkalmazva értek el sikereket. Itt tehát egyértelmű teljesítmény különbség állt fenn a technika terén, ami a későbbiekben a klasszikus fordulóharc megszűnését eredményezte.

Ezzel ellentétben az európai hadszíntéren nem voltak tapasztalhatók ilyen drámai egyenlőtlenségek. Az alap típusoknak számító **Spit Mk.IX**, **Bf-109G** és **P-51** sebessége közötti eltérés nem haladta meg a 60 km/h-át és fegyverzetük is megközelítőleg azonos hatóerejű volt. Tehát más alternatíva hiányában, a fordulóharc megmaradt a kontinens feletti összecsapások kritikus elemeként, ahol a pilóták szakértelme közötti különbség vált döntő tényezővé.



Az ellenfelek csapatmunka és a különleges taktikai kötelékek alkalmazásával kísérelték meg felülkerekedni a másikon.

P-38J: Az **AOP**-ból jól ismert típus 20,000 ft feletti fordulókban felülmúlta a **109G**-t, ellentétes irányban forgó légcsavarjai miatt nem esett dugóhúzóba átesésnél és zuhanórepülésben gyorsabb volt a legtöbb német típusnál. Az európai alacsony hőmérsékletek azonban számos technikai problémát eredményeztek, így a 9. AF vadászbombázóként alkalmazta a háború végéig.

P-47D: Kitűnő emelkedő és mélyrepülő tulajdonságokkal rendelkező, hihetetlennek tűnő harci sérülést kibíró, eredetileg kísérő feladatra tervezett gép. Bár kevésbé volt mozgékony mint a **Fw-190** vagy **109**, az USAAF első számú vadászbombázójaként csodás munkát végzett.

MI IS A TALL-RES??
Mint ahogyan a nevéből következtetni lehet, a TALL-RESOLUTION üzemmód aktiválása megduplázza a pixelek számát az (y) tengely mentén, így a szokásos, enyhén lombfűrészre emlékeztető vonalak és élek sokasága érezhetően finomabbá válik. Ez a 320×400-as felbontás, ami természetesen csak a 3D világban érvényesíthető, az egyetlen olyan kiemelkedő újdonság AOE esetében, ami talán előrelépést jelent a GWP sorozat többi tagjához képest. Egy hasonló (azonos) 320×200-as képpel való összevetést követően kétségtelenül látszik a különbség.

P-51D: Az USAAF legpotensebb vadászgépe, mely méltó ellenfele volt minden Luftwaffe típusnak. Képes volt kifordulni a **Fw-190A**-t és a **109G**-t és könnyű sárkányának köszönhetően kiváló gyorsulással rendelkezett. De éppen az utóbbi miatt, a hirtelen gázadás következtében gyakran orsóba került, ami néha dugóhúzóhoz vezetett. Ez azonban fokozatos gáz adagolással elkerülhető.

ACES OVER EUROPE billenyűzet funkc.:
Esc : Kilépés a küldetésből
F1 : Kilátás a fülkéből előre, 12' órában
F1 : A gép kívülről elölnézetben
F2 : Kilátás a fülkéből hátra, 6' órában
F2 : A gép kívülről, hátulnézetben
F3 : Kilátás a fülkéből balra, 9' órában
F3 : A gép kívülről, bal oldalról
F4 : Kilátás a fülkéből jobbra 3' órában
F4 : A gép kívülről, jobb oldalról
F5 : Kilátás a fülkéből előre, felfelé; légtér megfigyelése
F5 : A gép alulról nézve
F6 : A gép felülről szemlélve
F7 : Kísérő nézet kívülről
F8 : Kioldott fegyver követése
F10 : Preferences képernyő
1 - 10 : Motor teljesítmény beállítása
W : Kerékfékek ki/be
R : L-F, L-L rakéták indítása
U : A gépfegyver elakadások elhárítása
P : Pause
A : Robotpilóta aktiválása
S : Rádió üzenet továbbítása
D : Póttartályok leoldása
F : Ívelőlapok működtetése
G : Tűzerő meghatározása
L : Futómű kieresztése/behúzása
B : Feliratozás eltüntetése a háttérképekről
B : Zuhanófékek aktiválása; csak a P-38-nál alkalmazható
M : Repülési térkép megjelenítése
+ : Motor fordulatszám növelése
- : Motor fordulatszám csökkentése
<,> : Lábkormány
[: A gép nagyítása kívülnézetben
] : A gép kicsinyítése kívülnézetben
Backspace : Bombák kioldása
Enter : Külső & belső nézetek közötti váltás
Space : Fedélzeti lőfegyverek elsütése
Ctrl + Q : Kilépés DOS-ba
Ctrl + T : TallRes kép mentése repüléskor
Ctrl + B : Ejtőernyős kiugrás
Alt + R : Valószerűség-paraméterek állítása
Alt + T : LBM kép mentése repülés közben
Alt + S : Hang FX ki/be
Alt + D : Mouse vezérlés ki/be
Alt + J : Joystick vezérlés ki/be
Alt + X : Kilépés DOS-ba
Alt + M : Zene ki/be
Numerikus billentyűzet:
* : Maximális motor teljesítmény
+ : Motor teljesítmény növelés
- : Motor teljesítmény csökkentés

HAWKER TYPHOON/TEMPEST: A RAF elsődleges vadászbombázója, ami a partraszállás idejére a Wehrmacht rémévé küzdötte fel magát. Bár tökéletes volt jármű oszlopok ellen, légiharcban az **Fw-190** és **109** is kimanőverezte, így csak árnyalattal magasabb sebességében bízhatott ha menekülni kellett. A **TEMPEST** lényeges különbsége az új szárny konstrukcióban rejlett. Gyengébb fordulékonyságából adódó hátrányát nagy sebességével pótolta.

PARANCSOK AZ ÉTERBEN:
A bevetés típusától függetlenül, fontos hangsúlyt kell fektetni a kötelék többi pilótája közötti kommunikációra, hiszen kizárólag csapatmunkával érhetők el kiemelkedő sikerek a hadműveletek során. Ez különösen igaz a felszíni objektumok és hajók elleni támadásoknál, hiszen itt csak a kötelék együttműködésével lehet elpusztítani számos bomba és rakéta találatokat igénylő célpontokat. Sajnos két bombával még a Luftwaffe fenegyereke, Hans Rudel sem tudott 5 hajót a tenger fenekére küldeni.

Figyelmeztetés, ill. utasítás küldhető:
YOUR WINGMAN: Kísérőnknek
THE OTHER SECTION: A másik géppárnak
THE ENTIRE FLIGHT: Az egész rajnak

Általános utasitások (raj szinten):
ENEMY AHEAD: Ellenség 12' órában
ENEMY BEHIND US: Ellenség 6' órába
ENEMY TO THE LEFT: Ellenség 9' órában
ENEMY TO THE RIGHT: Ellenség 3' órában
ATTACK THE ...: Légi cél támadása
STRIKE THE ...: Felszíni cél támadása

Kísérőnknek szóló parancsok:
CLEAR MY TAIL: Biztosítson hátulról
GET ON MY WING: Vissza a kötelékbe
BANDITS, BREAK LEFT: Kitérés balra
BANDITS, BREAK RIGHT: Kitérés jobbra
ATTACK FREELY: Támadjon belátása szerint
DISENGAGE FROM COMBAT: Váljon ki a légiharcból

SPITFIRE IX, XIV: Kétség kívül a háború egyik legjobb konstrukciója, kitűnő fordulékonysággal és emelkedőképességgel. A Griffon motorral felszerelt XIV csodás repülő tulajdonságai mellett 8 db rakéta szállítására is képes volt.

D.H. MOSQUITO VI, XVIII: A speciális fa szerkezetű, 425 Mph végsebességű típust csak a Luftwaffe legutolsó vadászgépei tudták elfogni. Hihetetlen sebessége a RAF ideális 'Üsd és fuss' precíziós támadójává tette, az egy motoros vadászok elleni légiharcra nem igazán használható vadászbombázót. A 'Cecelégy'-nek is becézett XVIII változat érdekessége, hogy a potens 57 mm-es Mollins ágyúval rendelkezik, és 8 db rakétát is hordozhat.

Me Bf-109 G, K: A Luftwaffe standard gépe, mely sebesség, strapabíróképesség és tűzerő terén alulmaradt a szövetséges típusokkal szemben. Bombázók ellen szinte használhatatlan volt, a szárnyak alá felfüggesztett gépágyú-gondolák pedig tovább rontották repülési tulajdonságait. A **K** változat sebesség terén viszont felülmúlta a **P-51D**-t.

Me 262 A: Minden más típust felülmúló sebességgel és tűzerővel rendelkező gép, ami sajnos fordulóharcban egy szövetséges vadászt sem tudott megszorongatni. Kiváló bombázó-romboló volt, de ágyúinak kis tűzgyorsasága és 300 Mph alatti lassú gyorsulása következtében csak közepes sikereket tudhatott magáénak.

FW-190 A, F, D: A Luftwaffe legjobb nagy szériában gyártott vadászgépe, kitűnő repülési tulajdonságokkal és fegyverzettel. A csillagmotoros **A** vadász, az **F** pedig vadászbombázóként működött. A soros motorral repülő 'Hosszú orrú' **D** változat a **Spitfire XIV** méltó ellenfele volt.

BOTKORMÁNY BOTLÁSOK: A szimuláció tesztelése alatt számos ismerősömtől kaptam negatív visszajelzéseket a joystick-el való irányítással kapcsolatban. Nevezetesen azt próbálták tudtomra adni, hogy joy vezérlés esetén az összes repülőnél erős jobb, ill. bal irányú húzás érzékelhető és lehetetlen ellenkormányzás nélkül egyenes vonalba repülni. Ezeket a jelenségeket a PC minden X,Y irányú manuális joy beállítás nélkül, 'default'-ban produkálja és sajnos a re-kalibrálás után sem történik változás. Bár én nem tapasztaltam ezeket a jelenségeket, a gond valós, hiszen a gépkönyv hibaelhárító fejezetének rögtön az első pontja erre a problémára próbál megoldást ajánlani. Ha a botkormány egy multi-IO vagy hangkártya joy portjáról üzemel, akkor valószínűleg a gép és ezek között fellépő szinkron különbség okozhatja a hibát, ami elsősorban gyorsabb rendszereknél jelentkezik. A megoldás tehát egy olyan kifejezetten joy card beszerzése, ami a CPU órajelével szinkronizálható. Ez Dynamix-ék orvoslata a problémára. Hogy ez mennyire használható ..????

ARADO 234 B: A világ első hadrendbe állított sugárhajtású bombázója. Az egyébként jól irányítható gép egyetlen hibája, hogy az átesést követően könnyen kerül dugóhúzóba. Az AOE-ben kizárólag magas utazósebessége biztosít védelmet a támadó vadászok ellen. A valóságban két távirányítású, periszkóp segítségével célozható, hátrafelé tüzelő MG 151-gyel is fel volt fegyverezve.

ÁGYÚK & BOMBÁK:
Szerencsére ebben az időszakban még nem léteztek minden előzetes figyelmeztetés nélkül becsapódó légiharc rakéták, fontosabb volt az emberi tényező a hi-tech, mindentudó számítógépnél és a végtelenbe látó radarok helyett is csak az '1-es típusú szemgolyó'-ra számíthatott a pilóta.

A RAF gépeiben rendszeresített **.303 BROWNING**-ok nagy csalódást okoztak, hiszen a puska-kaliberű lövedékek csak mérsékelt károkat okoztak a repülőkben, miközben a felszíni célpontok ellen teljességgel használhatatlannak bizonyultak. A Luftwaffe 7.9 mm-es **MG 17**-es géppuskája hasonló negatív paraméterekkel büszkélkedik.

A Lightning kivételével, amin egy 20 mm-es **M2C** gépágyú is volt, az amerikai harcigépek 99 %-a az .50 kaliberes **BROWNING** géppuskákkal volt felszerelve, melyek páncéltörő, repeszromboló és gyújtó lövedékei minden géppel és a gyengébb páncélzatú járművekkel is elbántak. A német 13 mm-es **MG 131**-es fegyver lőtávolsága, ereje és tűzgyorsasága alapján méltó ellenfele amerikai vetélytársának.

Az **MG 151** 15mm-es géppuska a háború vége felé került szolgálatba a 109-es K változatán. Bár erősebb volt az .50 kaliberes fegyvereknél, nem érte el a 20 mm gépágyúk teljesítményét.

A RAF alkalmazta a 20 mm-es **HISPANO** gépágyút, ami nagy tűzgyorsasággal és kemény ütőerővel rendelkezett, felülmúlva az **MG 151** azonos kaliberű változatát, ami a Luftwaffe tűzerejének magját alkotta.
1944-ben kerül csapatszolgálatba az **MK 108**-as 30 mm gépágyú. Néhány találat ebből a brutális fegyverből elegendő volt bármelyik nehézbombázó lelövéséhez. Jól manőverező vadászok ellen, viszont kis tűzgyorsasága gátló tényezőnek bizonyult.

A páncéltörő lövegből kifejlesztett 57 mm-es **MOLLINS** ágyú a **Mosquito Mk. XVIII**-on került alkalmazásra, és halálos fegyver épületek valamint kisebb méretű hajók ellen. Az ágyú bombakamráig nyúló hossza miatt 1000 fonttal csökkenti a bombaterhet.

A Luftwaffe **GR.21** elnevezésű gránátvetője, csodás eséllyel pályázhat a legimpotensebb fegyver címre. A Wehrmacht aknavetőből átalakított berendezés hatótávolsága 2 km volt, de csak a szerencsés véletlennek tudható be, ha a felfelé ívelő ballisztikus röppályán repülő gránáttal bármit is eltalálunk. Ez esetben akár 3-4 bombázó is lezuhanhat, a találatnak elenyésző az esélye. Felszíni célpontok ellen talán még használhatatlanabb, viszont rontja a gép repülési tulajdonságait is!!

Az **R4M** L-L rakéta viszont annál inkább elkápráztatta használóit, hiszen pontos és nagy romboló erejű volt.

A Szövetségesek egyetlen elterjedt L-F rakétája a 127 mm-es típus volt. A maximálisan felfüggeszthető 8 db-bal, a vadászbombázó egy romboló sortűzének erejével rendelkezett.

KAMOFLÁZS:
A gépek részletessége ellen nem lehet különösebb kifogást emelni. A gépek arányaikban pontosak, kidolgozottságuk magas szintű, viszont a felfüggesztett fegyverek megjelenítését nem valósították meg. Minden elismerésem a feljavított 3Space rendszeré, ami végre Gouraud árnyékolást alkalmazva tökéletesnek tűnő történelmi élethűséget biztosít a standard rejtőszínezés és felségjelzések terén, hiszen a szín és mintázat kombinációk teljesen hitelesek. Hasonlóan nagy figyelmet fordítottak a különböző alakulatok egyéni jelzéseinek reprodukciójára is. Pár bevetés után már egy pillantás elegendő a közeledő gépek hovatartozásának és egységének meghatározásához. Egyes gépeken pedig még a különleges századjelvények is megtalálhatók a törzsre festve. A kifestés terén pillanatnyilag versenytárs nélküli a program.

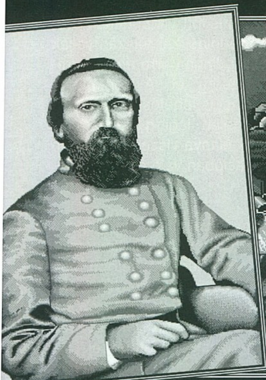
VÉGEZETÜL:
Igazságtalanság lenne említés nélkül hagyni a szimuláció légiharc terén tanúsított vitathatatlan eredményeit, melyek mérföldekkel túlszárnyalják a specifikus című, éppen erre a célra kreált MicroProse termékét. A géptípusok száma elég variációs lehetőséget biztosít néhány óra féktelen légi gyilkolásra, a stratégia elemek hiánya viszont komolyan gátolja a szimulációban való elmerülés lehetőségét.

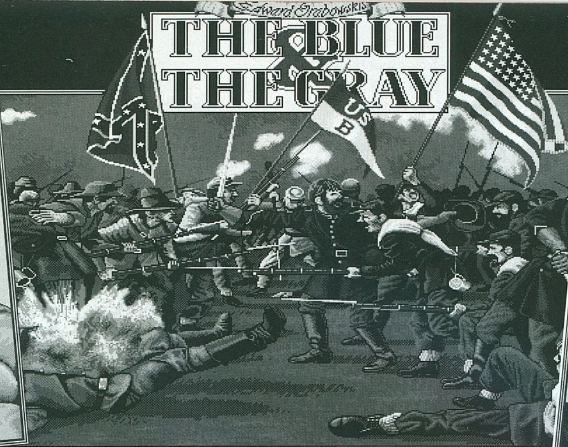
Ha az **AOE** egy 'dual player/link' opciót tartalmazna, akkor nyugodtan illetném a PC-n jelenleg létező legélvezhetőbb légiharcot emuláló program címmel, külön kiemelve a nehézbombázókra való rácsapásokat, melyek vizuálisan vetekszenek az archív, fotógéppuska felvételekkel.

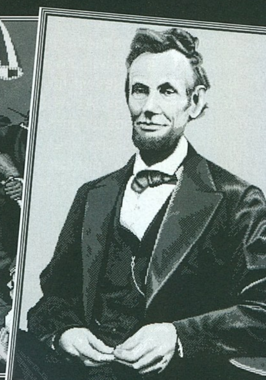
Ha viszont a lázas harcokat megunva, több beavatkozást szeretnénk a korszak stratégiai döntéseibe, még mindig a lényegesen sejtelmesebb című **SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE** az Ász Európa Felett.

Sorell'



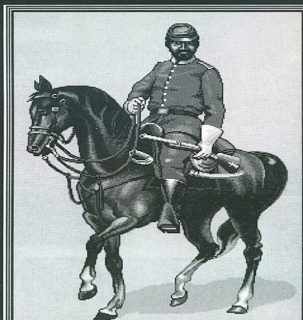


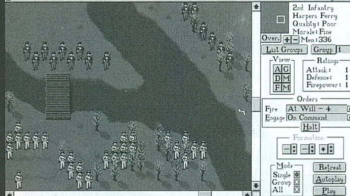




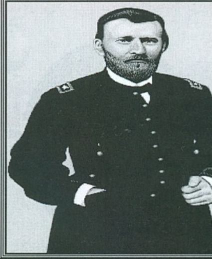
"Stan és Pan soha nem készítettek horrorfilmet. Ha csináltak volna, a mosolygó Pan játszhatta volna Ambrose Burnside szerepét, amint egy vágóhídi jelenetet vesznek fel - ezt pedig Marye's Heights-nál, a Fredericksburg mögötti hegygerincen forgathatták volna 1862. december 13-án. Burnside itt követte el az amerikai polgárháború legsúlyosabb tévedését - de ezen senkinek sem volt kedve nevetni..."

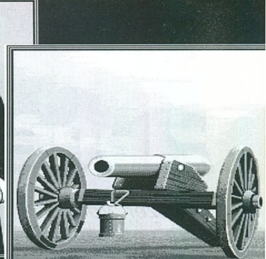
A fenti idézet Geoffrey Regan *Hadászati balfogások* című kötetéből való, melyet szívből ajánlok a terepasztal-harcosok, a táblás vagy számítógépes stratégiai játékok iránt érdeklődők figyelmébe. Hogy érdemes-e ugyanekkora figyelemre az Impressions új programja - nos, remélem, ez is kiderül majd a következőkben. A stratégiai játékok átültetése számítógépre már a kiinduláskor problémákat vet fel. Mert vannak ugyebár olyanok, akik makett-hadseregekkel vívják újra a múlt csatáit, s olyanok is, akik megelégszenek a kartonpapírból készült seregeket, csapattesteket jelképező négy- és hatszögekkel, melyek négy- vagy hatszögbeosztású táblákon küzdenek a győzelemért. Vannak, de egyre kevesebben. Ebből következik, hogy egy cégnek, mely efféle stratégiai szimulációt készül piacra dobni, mindkét csoport érdeklődését munkájára kell irányítania, ezért hát mindkét irányba engedményeket tesz. Efféle engedmények halmaza a Blue & Gray is. A tetszetős csomagot széthányva rögtön négy(!) szép kiállítású kézikönyv hullik az ölünkbe - három vékonyabb, és egy kimondottan tiszteletet parancsoló, az Amerikai Polgárháború (1861-65) rövid krónikája. Efféle kötet magyarul is napvilágot látott már, ennyire átgondolt, elfogulatlan és alapos azonban soha, s bár elveim ellen való, ki kell jelentenem: a kor és a téma iránt érdeklődő, angolban jártas játékosnak már ezért is érdemes az egész dobozt megvásárolnia. A történeti összefoglalás mellett lapul még egy szabvány leírás, egy hadjárat-ismertető, továbbá egy füzetke a "mikro-miniatűr harcrendszer" majdani alkalmazóinak. Az MMH olvastán rögtön a Microprose féle "Fields of Glory" (GURU 93/9-10) hasonló rendszere, a CQCS jutott eszembe - e program vesztére, de erre később még visszatérünk. A könyvek és füzetek halma alatt szerényen meghúzódó egyetlen lemezt betöltve csakhamar felcsendül a *John Brown's Body* - azaz a János bácsi a csatában - ismerős dallama, azután a főképernyőre jutunk: a térképre, mely az 1861. évi helyzetet ábrázolja. Innét juthatunk tovább a különféle menükbe és táblázatokhoz, melyek áttekinthetősége - régi Impressions-hagyomány - számos kívánnivalót hagy maga után. Ha követjük a kézikönyv tanácsát, és az északi főparancsnok bőrébe bújunk, sajnálattal kell megállapítanunk, hogy egy rakás zöldfülűn kívül nincs kivel háborúznunk, s az úgynevezett speciális parancsok (erődítés, erőltetett menet, vasútvonal szabotálása) sem hozzáférhetők. Sebaj, vigasztal a szakszerű manuál, lesz ez még így se... Folytatjuk tehát, s áttekintjük helyzetünket - azaz csak tekintenénk, mert a térkép csupán a városok hovatartozása ügyében okosít ki minket, az egyes államok hovatartozása (az igazi háború egy igen fontos tényezője) homályban marad. Ezek után már sovány vigasz, hogy módunkban van új egységeket felállítani, s azokat (hah, minő elegancia!) akár saját nevünkre is elkeresztelhetjük, ami egyébiránt nem volt szokásban. Az újoncozást ütemessé téve igyekszünk beleképzelni magunkat a helyzetbe, s mikor nem sikerül, sétatempóban délnek indulunk képzetlen hülyék alkotta seregünkkel. A polgárháború első csatája Bull Runnál (az exkommandós levágott farkáról híressé vált virginiai Manassas környékén) zajlott, s ha mindenben követjük a manuál utasításait, itt ütközünk meg mi is a Washington ellen vonuló déliekkel. Hogy ne bonyolítsuk a dolgot, nem alkalmazzuk az MMH-t, és az AUTO BATTLE opciót választjuk. Egy durranás, két fémes csisszenés, mint hangeffekt -, s máris vereséget szenvedtünk. (Megjegyzésre érdemes, hogy ezzel az opcióval egyetlenegyszer sem sikerült győzelmet aratnom, még akkor sem, mikor feltüzelt négerekből toborzott ezredeim negyedannyi lerongyolódott rabszolgatartóval kerültek szembe, s a csisszenések száma sem növekedett soha három fölé.) Sebaj, próbáljuk újra! Újoncozás, átcsoportosítás, szabotálás, vasutazás: erre megvan a lehetőségünk mindaddig, míg a főképernyő jobb oldalán, felül látható barométer vereséget nem jelez. Ez a barométer pótolja az asztali stratégiai játékokból ismert győzelempont-rendszert - a B&G-ben ellenséges egységek szétverésével, városok elfoglalásával szerezhetők ilyenek -, továbbá a morális ellenőrző dobást, mely a harcoló csapatok és a hátország lelkiállapotát hivatott érzékeltetni. A barométer mutatója minden játékforduló után elmozdul egy keveset, és jaj annak, akinek betűjelét (U mint Unió, és C mind Konföderáció) eléri, mert akkor nincs tovább - s kezdődhet elölről az Egyesült Államok történetének legvéresebb, legtöbb áldozatot követelő háborúja... A program módot ad arra, hogy két eleven játékos mérje össze tudását - természetesen nem a napjainkban egyre ál-





talánosabbá váló linkup-rendszerben, hanem csak úgy parasztosan, egy gépen, helycserék sorozata közepette. A kézikönyv még arra is időt szakít, hogy leszögezze: a másikat sürgetni, macerálni, az AC-csatlakozót a falból kirángatni tilos. Az északi játékos az idő múlásával erőfölénybe kerül, hisz több nyersanyag, nagyobb újonclétszám áll rendelkezésre - a déli csapatok, a szürkék kiképzési foka, harci szelleme azonban mindvégig felülmúlja a kékekét. A legnagyobb sikert északi parancsnokként a vasútvonalak szabotálásával, déliként pedig akkor sikerült elérnem, mikor erőltetett menetben megfutamodtam Washington alól. A hadjárat-üzemmód előnyei közé tartozik, hogy ritkábban hallunk csisszenéseket; ilyenkor csak a nehezen áttekinthető parancstáblázat, és a nem kellőképp szemléletes térkép okoz bosszúságot. A feladatok összetettségéről csak annyit, hogy mindkét esetben az ellenséges főváros - Washington, ill. Richmond - bevétele a legfőbb cél, hisz a legtöbb pontot az efféle haditettekért kaphatjuk. A játék nem ér ugyan véget szükségképp egyik vagy másik elestével, a morális hatások azonban minden forduló végén jelentkeznek, s záros határidőn belül (max. 5 kör) kiakasztják a barométert. A játékosoknak csak azt tanácsolhatom, hogy fedezzék fővárosukat: jól kiépített állásokban tartózkodó, megfelelő létszámú sereget megverni ebben a rendszerben csak igazi zseniknek lehet. Ha a marxizmus történelemszemlélete még divatban volna, itt kerülnének elő a termelő erők és egyéb nyalánkságok, ám ettől, szigorúan politikamentes lap lévén (Sokáig éljen Jefferson Davis elnök!) inkább eltekintünk. Megjegyezném azért, hogy egy háború anyagi alapjának megteremtése nem egyenlő az újoncozással, sőt, még a tengeri blokád fenntartásán vagy megtörésén is túlmutat. A történelmi események (melyekről a programban a cselekménnyel párhuzamosan kaphatunk kimerítő tájékoztatást) ezt a tételt világosan bizonyították a többség számára - az Impressions stábja sajnos kihagyta a leckét. Egy szó mint száz, a táblás hadviselés bonyolultra sikeredett. Csak *bonyolultra*, s nem többre; a helyzet akkor válik *súlyossá*, mikor engedünk a szelíd erőszaknak, s a győzelem reményében mégis az MMH-hoz, a nagy garral beharangozott miniatűr harcrendszerhez fordulunk. Az Impressions-játékok ismerői biztosan sejtik már, mi következik, s elfedik arcukat - jó okkal teszik. Az első Bull Run-i ütközet (merthogy a háború folyamán kettő volt belőle) az egyetlen, mely a valós viszonyoknak megfelelő terepen zajlik, minden más esetben a számítógép kreálja számunkra a miliőt, ahol totyakos babákból álló seregünket elhelyezhetjük. Mivel minden baba egy-egy egységet jelképez, az ütközet forgataga bálteremi lézengésként jelenik meg, melyet a mozdulatlan babákat környékező füstkarikák még groteszkebbé tesznek. Bizony, a jó öreg, de be sosem vált harcrendszer ez, melyet a Zulu és a Cohors megjelenése óta oly sokan kívántak pokolba - a legcsekélyebb eredmény nélkül. A látványosságot ezúttal is opciók pótolják: a gyalogosokat ideoda forgathatjuk, öltözéküket, sőt, bőrszínüket is megválaszthatjuk (délpárti négereket azért nem sikerült előidéznem), a lovasokat leszállíthatjuk lovukról, a tüzéreket eláztathatjuk valamelyik közeli folyóban stb. Ha már a folyóknál tartunk: mikor a gép maga generálja a terepet, tíz esetből kilencben egy folyó közepén anyagiasulnak csapataink, a hátrány így garantált. S ha mindez még nem volna elegendő: nincs módunk arra, hogy teljes egészében áttekintsük a harcmezőt, mert annak mindig csupán egy kockája jelenik meg az alapfelállásban. A scrolling tempója XT-hez illő, a hozzá szükséges ujjgyakorlatokat pedig csak zongoristáknak merem ajánlani. A seregtesteket különkülön kell programozni pause üzemmódban, a játék a "valós időben" csupán végrehajtja utasításainkat. Ezeket szerencsére megváltoztathatjuk út közben is. Ha mégsem kapcsolunk időben - nos, jönnek a csisszenések. Tudom, nem a győzelem, hanem a részvétel a fontos, a dolog mégis elkeserít. Nem elsősorban azért, mert amit látok, kissé idejétmúlt, nagyon infantilis, és teljes egészében ellentmond a kor szellemének. Nem is azért, mert szépen felöltöztetett babáim eszméletlenül hosszú ideig menetelnek a vánszorgó ellenség felé (van olyan opció, ahol még ennyit sem látunk!), mert idétlenül kerülhetik egymást, és mert jenki népzene tutul közben. A tragikus az, hogy a programozók nagyon megdolgoztak ezzel az anyaggal - tekintélyt parancsoló adatbázist hoztak létre, szép grafikákat varázsoltak a monitorra, mindent elkövettek, hogy az eredmény illúziókeltő, a játszhatóság megkapó legyen, de - nézetem szerint - mindvégig rossz úton jártak. A cselekvési szabadság nem helyettesíthető opciók tömegével, és hiába öltöznek szép szál újoncaim zuávnak, ha nem tudom A-ból B-be, vagy épp C ellen küldeni őket. A program nem ad lehetőséget arra, hogy kiéljük hadvezéri ambícióinkat, nem kápráztat el az ütközetek hangulatával, sőt, még azt az örömet sem érezzük futása közben, ami egy-egy szép terepasztal látán lopódzik lelkünkbe. És a helyzet - legyen bár szó a polgárháborúról, a napóleoni korról vagy a világháborúkról - nem fog változni, míg a cég nem dolgozza át elméleteit, az MMH-ról már nem is beszélve. A kompromisszumot nem ismerő, tábláról adaptált játék példájául ott a Pacific V for Victory sorozata, a terepasztal-szimulációk közül pedig a Microprose Fields of Glory-ját ajánlhatom Ed Grabowski teamjének figyelmébe - hadjáratokkal vagy anélkül. Ha nem hallgatnak az idők szavára, és nem vállalják fel a stratégiai játékosok két csoportjának valamelyikét célközönségként, nem sok babért arathatnak ezen a területen.





A játék először PC-re jön ki, adaptálása azonban nem jelenthet különösebb problémát. PC-s inkarnációja 640 kB RAM-ot, VGA monitort, és legalább 286-os processzort kíván. Ami a hangkártyát illeti - nos, a program számára a beépített csipogó is épp elegendő.

Ammo



Planet's Edge

Egyszer volt hol nem volt, volt egyszer egy New World Computing játék. De ez a játék nem hasonlít a többi általuk készített szépségre. Már megint egy mostoha-gyermek. Egy olyan űrjátékról kell egy pár szót ejtenem, amely néhány hónapot porosodott a polcunkon. Hozzáteszem teljesen jogosan. Nincs vele mit tenni, ami rossz az rossz.

Becsületesen napokat töltöttem el vele, de sajnos a beható tanulmányozás sem hozott pozitív eredményt. A játék úgy is fogalmazhatnánk, bosszantóan unalmas, vontatott és silány.
A dolog olyan, mintha jó lenne, persze ez csak az álca. A grafika csúnya, a kezelhetőség primitív és a játék lényege kegyetlenül felszínes. Szerintem semmi megkapó nincs ebbe a sci-fi bőrbe bujtatott unalom-tengerbe.

Hogy miért vagyok ennyire felháborodva, az érthetővé válik azok előtt, akik betöltik ezt a programot.

A játékban egy űrállomásról indulunk, ismeretlen célok felé. Négy karakterünk különböző képességű és feladatú emberekből áll. Van egy raktár ahonnan tárgyakat vételezhetük, eszközöket igényelhetünk az űrhajóinkhoz, vagy különböző tárgyakat készíthetünk.

A tárgyak természetesen alapanyagigényesek, amelyeket nem árt időben beszerezni. Ez nem is olyan könnyű feladat. A saját naprendszerünkben ugyanis csak némi nehézfémet találhatunk. A többit más galaxisokban kellene felkutatnunk. Az ismeretlen naprendszerek elérése csak akkor lehetséges auto-pilot opcióban, ha már jártunk ott valaha.

Sajnos ha sikerül valamihez jutnunk, 90 %-os valószínűséggel belénk köt egy saját hajónknál ötször nagyobb kalóz. Kommunikációs lehetőségünk a nullával egyenlő. A harcban viszont esélyünk a nullával egyenlő. Hamarosan klónozás következtében újra a saját bolygónkon találjuk magunkat.

Egy szerencse, ha már megtaláltunk egy újabb naprendszert, azt auto-pilot funkciónk azonnal rögzíti.

Nem csak alapanyag szállítással foglalkozhatunk, hanem ha nincs elég bajunk, beleárthatjuk magunkat másokéba. Ha az igazságérzetünk túlteng, siessünk a szenvedők segítségére. Védelmezzük a gyengéket és hajtsunk végre nemes tetteket.

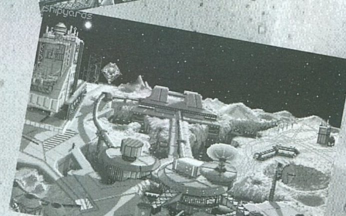
A felszínen végzett akcióink általában kemény ellenfeleket, kellemetlen csapdákat jelentenek, amit a programozók egy béna stratégiával próbáltak elleplezni. Kevés sikerrel.

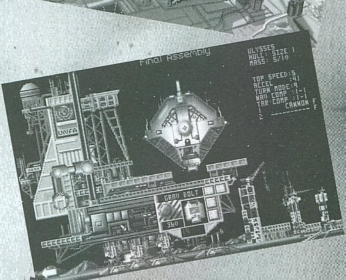
Akad még a játékban kutatólabor, űrhajóösszeszerelő és űrkilövő is. A kutatólabornak semmilyen hasznát sem sikerült vennem, így ezt teljesen feleslegesnek kellett minősítenem.

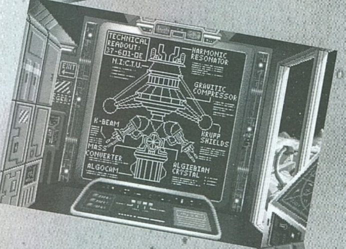
A játékkal eltöltött időt is felesleges idő-pazarlásnak kellett értékelnem. Ha teheted kerüld el.

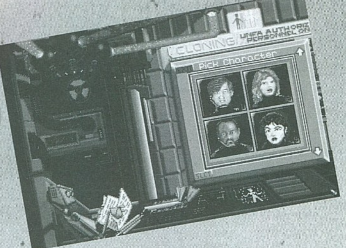
Shy

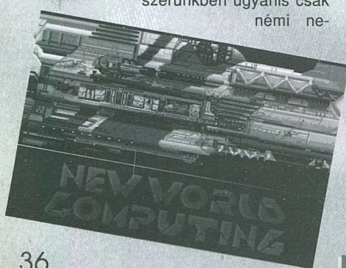


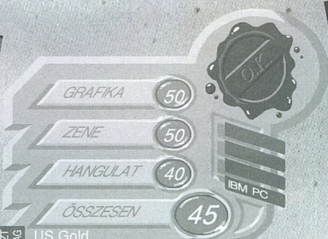












Hungarian Blues

Magyar C64-es programokról

Mottó: "Ha nincs ló, a szamár is megteszi! - mondta a süni, és visszamászott a gyökérkefére."

/Magyar népköltés a '90-es évekből/

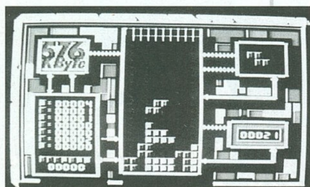
Csak ülök itt a C=64 (gy.k. ez egy /sz/ámítógép) mellett, és arra gondolok, milyen jó is nekem. Mostmár. Merthogy alig hat évet vártam arra, hogy végre magyar programokkal magyar nyelven kommunikálva játszhassam. (Természetesen nem számítva a késői pliocénban született Időrégészt, és az Új vadnyugat sorozatot.) A hat év alatt kishíján megtanultam angolul meg németül, hogy a sokat zsabzsézó szoftverekkel is tudjak mit kezdeni, s most kiderül, végre leszokhatok erről a rossz szokásomról. Merthogy jött régi cimborám Kompjúter Mikulás, és meglepett némi játszanivalóval.

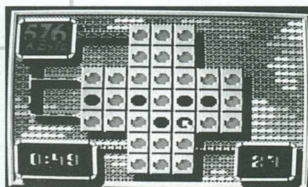
Bontogatás közben látom ám, hogy csupa magyar gyártmányú és magyar kiadású stuff van a csomagban. De miért most? Miért nem lehetett ezt akár csak 3 évvel ezelőtt? Ma már olyan ez az egész, mint a gyerek esete, aki évekig vágyott egy biciklire, s a 16. születésnapjára kap egy háromkerekű örökhajtóst. Szóval elkésett a dolog. Persze a választ a felvetett kérdésekre magam is tudom: amíg hatalmas volt a felvevő-piac, addig az alkotók is veszett tülekedést rendeztek a nyugati kiadók irodáiban, s ilyen körülmények között az itthoni programozók, illetve csoportok eleve esélytelenül kilincseltek odakinn. Ha mégis sikerült valamit elérniük, az a magyar piacon (ha volt ilyen egyáltalán) biztosan nem jelentkezett, egy-két kalóz-töréstől eltekintve. Hazai forgalmazásról ebben az időben a feltételek hiánya miatt nem is volt értelme gondolkodni. Aztán telt-múlt az idő, és a Hegyeshalomtól nyugatabbra fekvő területeken az emberek (és ezáltal a programozók, akik szintén emberek, csak nem úgy) lassacskán leszoktak a 64-ről, és folyamatosan áttértek a modernebb, és persze lényegesen nagyobb teljesítményű gépekre. A kiadók - akik persze szintén emberek, csak pláne nem úgy, - hamar alkalmazkodtak a megváltozott piaci igényekhez, és pillanatok alatt befagyasztották a fejlesztéseket a 8 bitesekre. Gondoljunk csak bele, mekkora király volt C=64-en az Electronic Arts, a Microprose, vagy az SSI. Miután ők áttértek egy újabb réteg kiszolgálására, a helyükre olyan cégek kerültek, amelyeknek már nem volt érdeke a magas színvonal (pl. Markt und Technik; L. K. Avalon), inkább csak a nagyok által hátrahagyott "lerágott csontot" próbálták fényesebbre nyalogatni. Mivel ehhez saját környezetükben egyre kevésbé találtak partnereket, elérkezettnek látták az időt a "nyitásra kelet felé".

Tehát jöhettek az eddig le sem sajnált lengyelek, magyarok. Jöttek volna is, és ahogy néhány munkát ismerek, nem is akármilyen anyagokkal, de a nagyobb lélegzetű játékok már nem nagyon kellettek odakint. Elkéstek vele. A kinti cégek már csak a nyúlfarknyi logikai programokkal, és a némileg hosszabb, de módfelett színvonalatlan csinn-bumm-dirrdurrbeleteringette ostobaságokkal foglalkoznak, egy komolyabb RPG, vagy Adventure már szóba sem jöhet, hiszen azzal sok a hercehurca, javítgatás, képes kézikönyv stb., ezáltal és persze a lényegesen magasabb árral túl hosszú lenne a megtérülési idő. Így eshetett meg, hogy '93 végére a hazai alkotók nagy bánatára (és persze a mi kétes értékű örömünkre) itthoni forgalmazók itthoni nyelven itthoni programozók itthoni munkáit kínálják nekünk. Aki múlt karácsonyra kapott 64-est, annak cool, aki meg hat éve, az nem is emlékszik már, mi az a loadcsillag vesszőnyolc-vesszőegy.

Nos, e néhány sornyi történelmi helyzetértékelés után mégis csak felbontom a csomagokat. Elsőként egy TETRIS feliratú doboz kerül a kezembe. Nem is nagyon csodálkozom rajta, hisz minden magára valamit is adó nemzet fejlesztett már ebből az eredendően nagyszerű szórakoztatást nyújtó logikai játékból, mondván, nehogy má' csak a ruszkik tuggyanak ilyent! Na, mostmár nekünk is van sajátunk. (Hála neked COMGAME GMK.) Mivel ez a játék semmiféle nyelvi problémát nem okoz, én inkább maradnék az idegeneknél, merthogy ez a mi Tetrisünk, azon kívül, hogy szép színes, semmi más pozitívumot nem tartalmaz. Legalább egy eredeti ötletet találtam volna benne, mint mondjuk a Welltris-ben, a Stonophoebe-ben vagy a Block out-ban... De nem találtam. Ennek valószínűleg az az oka, hogy nincs is benne. S talán ok-okozati összefüggés révén az alkotók nevét is ezért nem leltem sehol. Kezdeti csalódottságomat azonban hamarosan elűzte az a tény, hogy a lemez egy másik logikai játékot is tartalmaz, névszerint a KIKUGI-t. Nálunk, az utóbbi időkig elég kevesen ismerték ezt a távolkeleti játékot, de ezen sokat segített a TV-ből mostanában kifüstölt Cimbória című műsor, amelyben sokezren lettek ismerői ennek az ázsiai játéknak. Valószínű azonban, hogy ez a furcsa név nem lopódzott be kellőképpen a köztudatba, s ezért van az, hogy a játék doboza nagybetűkkel hirdeti magán, hogy ő egy tetris-t tartalmaz, miközben a lényeg (kikugi) nemecsekernőként csupa kisbetűvel a doboz alján, mintegy ráadásként lett feltüntetve. Ez persze csak üzleti megfontolás, a lényeg -ami minket érint-, hogy az utóbbi játék tök olyan mint a Delma, (gy.k. ez is megéri a pénzét).

Na, nézzük csak tovább azt puttonyt, vagy hócipőt, vagy mit, van-e még benne valami? Naná, hogy van! (Tele van!) Egy újabb díszes kivitelezésű doboz, melynek feliratozása tudatja velem, hogy benne van az "Elvesztegetett Idő", (angolul tanu-

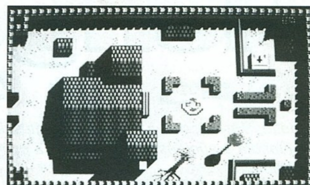












lóknak Wasted Time). Na, ha így van, hamar kinyitom, hátha benne van az a két óra is, amit a múlt szombaton elvesztegettem azzal, hogy hiába vártam a NŐ-re. Hát nincs benne... Igaz, az a két másik óra sincs benne, amit most nőm pazarol el azzal, hogy vár rám, mert nem tudja, hogy ha nekiállok egy kalandjátéknak, akkor nem mostanában fogok felülni (vagy fordítva?). Merthogy a dobozban az van. Egy valódi ádvencsőr, vagy mifene. Forgalmazza a COM-WARE Kft. (Sz'asz CoVboy!). Na, drive-ba vele. Az intro-ból hamar kiírom az "elkövetők" névsorát: elsőrendű vádlott Bors Gábor, fedőneve Brian. A műnek minimum 80 %-a fűződik nevéhez, a tettestársak - Rajcsányi Balázs, Kasza Gábor és Kynsburg Ákos - csak a zenében és a grafikában támogatták. Így együtt alkotják a Freebrain Software csoportot.

Lássuk hát a medvegyevet! A bevezetésből megtudhatjuk az alaptörténést, mely Verne Gyula óta sokakat elgondolkodtatott már. Szóval kétezervalamennyit írunk, és éppen jön a világvége, egy csúnya rossz üstökös képében, amely képes volt letérni pályájáról, kizárólag azért, hogy a mi kis világunkat halomba döntse. Egyetlen ember aki megállíthatja, a főhős Sam, a Sung dinasztiából. Persze nem Rambóként, puszta ököllel száll szembe a galaktikus ágyúgolyóval, hanem a mi eszünkre támaszkodva próbál tenni valamit. (Na, ennél jobb ötlete is lehetett volna!) Mivel még nem áll az emberiség rendelkezésére megfelelő eszköz, vissza kell menni az időben XX. század végére, hogy kissé meggyorsítva a technikai fejlődést, még időben kifejleszthetővé váljon a védekezés mechanizmusa.

Ennyi tehát az előzmény - melyet vicces párbeszéd tesz színesebbé -, s most ott állok egy erdő közepén, és fogalmam sincs arról mi a fenét kellene csinálni. Egyenlőre. De mire ezeket a sorokat böngészed kedves olvasó, már biztos többet tudok. De nem árulom el. Kérjél Te is egy ilyen csomagot a Mikulicsodtól. A program egyébként inkább a játszhatóságával arathat sikert, én például 5 perc alatt tízszer tévedtem el, persze pont akkor, amikor "biztosan" tudtam, hol járok. A grafika és az ikonvezérléses megoldás, valamint az állandó szöveges tudósítás a helyszínről és a történésekről, tulajdonképp a hagyományos szöveges kalandjátékok továbbfejlesztett változata, ahol végre nem kell mindig bepötyögni hogy néz, fog, használ, kelet, felvesz... stb., hanem egyetlen gombnyomással komplett parancsokat lehet kiadni. S mivel a játék viszonylag kevés nagyméretű grafikát tartalmaz (a helyszínek háttérképei), az egyoldalas hosszúság jókora kalandozási területet foglal magában. Ráadásul menet közben jó pár csapdával, átveréssel is találkozhatunk, úgyhogy nem egyszerű feladat elrágódni a megoldásig. Pozitívumként említhető még a gyorstöltő-rutin megválasztása, mely alapállapotú gép esetében is gördülékeny játszhatóságot biztosít. Tehát ez a program is a "Delma-effektus" hatása alá tartozik, azaz érdemes beszerezni. (Nekem ingyen van! Tanx Mikulszki!)

Na, bontogassuk csak ki az utolsó dobozt is. Ez a legígéretesebb, mert ennek legnagyobb a súlya, ami nem is véletlen, ugyanis a három játéklemezen kívül egy kézikönyvet, néhány szórólapot, és matricát is tartalmaz. Egy igazi játékos sosem a kézikönyvvel kezdi - mely jelen esetben inkább kézifüzet, de én egyrészt nem vagyok igazi, másrészt meg úgy kell írnom erről a szoftverről is, hogy nem lövöm le a játék poénját, tehát lássuk csak ezt a füzetet.

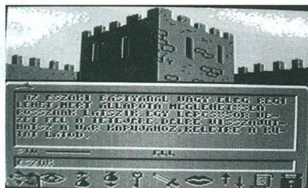
Kiderül belőle, hogy a Mantis Software jóvoltából a KASTÉLY című kalandjátékot tartom a kezemben, melynek minden joga a COMGAME GMK-t illeti. Ami elsőre szembetűnik, hogy a csomagból kimaradt a hegesztő-szemüveg. Erre ugyanis nagy szükség lenne, mivel (itt a piros) hol (a) piros alapon apró fekete betűk, hol fekete alapon apró piros betűk égetik ki néhány oldal után a nem igazi gémer szemeit. Sebaj, ez legyen egy program legnagyobb hibája. A füzetben egyébként túlnyomórészt egy - a csomagoláson kissé fellengzősen lebilincselőnek titulált - novella rejtőzik, amely a játék keretét adó legsötétebb középkor horror-elemekkel átszőtt legsötétebb zugaiba kalauzol el. Nem mondom, hogy egy Király Pista (gy.k. Stephen King) fantáziájával megszült mese, de hát én sem vagyok Bánó Andris. Azt mindenesetre belátom, hogy az előttünk álló események hátterét legalábbis annyira sikerült az írónak felvázolnia, hogy tudjuk ki kivel van. (Egy mindenkiért, mindenki ellenünk!) A füzetke pozitívuma még, hogy részletesen eligazít a játék kezelő-ikonjainak használatában, sőt, - non plus ultra - név szerint is megismerhetjük a Mantis Software gárdáját: Koltai Gábor, Miklósi Attila, Herédi Attila, és Gáspár Olivér. Most, - hogy e neveket kimásoltam a könyvből -, látom csak, hogy mily következményekkel járhat a program, illetve a kézikönyv bármely részének le- és kimásolása, úgy-

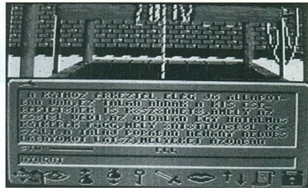












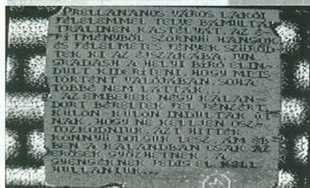
hogy szinte belemenekülök a Kastélyba. Rögtön látom, hogy az alkotók a lehető legnagyobb igényességre törekedtek a játék keretein belül. A használt karakterkészlet, és a grafikák elsőrangúak, sőt, még arra is volt gondjuk a fiúknak, hogy minden játékos a saját mentalitásának megfelelő személy képében járja végig az épületegyüttes számtalan (közel száz) helyszínét. Ennek megfelelően egy tolvaj, egy pap, egy harcos vagy egy varázsló személyiségét is magunkra ölthetjük. Ez természetesen azt is magában hordozza, hogy a végső megoldásig (ami nem biztos, hogy minden esetben a halál) más és más módon is el lehet jutni. Tehát mind a négy karakter különféle játékmenetet eredményez.

Remek! Ha belevetjük magunkat a kalandok sűrűjébe, már csak az ikonok kezelésében kell némi gyakorlatra szert tennünk, és órákra kizárhatjuk magunkat a külvilágból. Igaz, hogy ezek az órák némi - nem elenyésző része - abból áll, hogy a drive töltögetésére várunk. Sajnos ennek megoldása kissé lassúra sikerült, de megéri! Mikor már azt hittem, hogy mindenhol jártam és mindent kipróbáltam, újra és újra kiderült, hogy valami elkerülte a figyelmemet. Ami nem is csoda, ha figyelembe vesszük, hogy a fent említett három lemez mindkét (azaz mindhat) oldala majd tökig tele van. Tehát közel Elvira méretű (de nem jellegű!) kalandozásra adtuk a fejünket. Csak ne lenne játék közben mindig az az érzésem, hogy elfelejtettem valamit... De mit??? Hát persze! Megvan! A lapzárta!

Ha most nem fejezem be az írást a lehető legrövidebb időn belül, akkor legközelebb a C=64-es mellékletben legfeljebb a gyászjelentésem olvashatnátok. Ezért most szorítkozzunk a férfiemberek által oly kedvelt roppant rövid utójátékra, aztán forduljunk a fal felé, és mormoljuk el csendben az elalvás előtti utolsó mondatot: - Na, erre a hónapra ennyi elég is lesz....

Mottó 2.: "Jöttek norvég teflonok is! Baromi rondák! Gyere be, és vedd meg az egész boltot!"

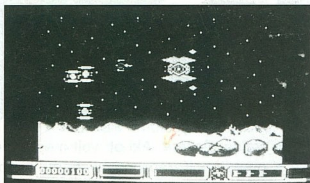
Dzsambo Steven


PRELLANANOS VÁROS LAKÓI
FÉLELEMMEL TELVE BÁMULTÁK
TRALINEN KASTÉLYÁT. AZ É-
PÍTMÉNYBŐL SZÖRNYŰ HANGOK
ÉS FÉLELMETES FÉNYEK SZŰRŐD-
TEK KI AZ ÉJSZAKÁBA. TYN
SKADASH A HELYI BÍRÓ ELIN-
DULT KIDERÍTENI, HOGY MI IS
TÖRTÉNT VALÓJÁBAN. SOHA
TÖBBÉ NEM LÁTTÁK...
AZ EMBEREK NÉGY KALAN-
DORT BÉRELTEK FEL PÉNZÉRT.
KÜLÖN-KÜLÖN INDULTAK ÚT-
NAK, HOGY NE KELLJEN OSZ-
TOZKODNIUK. AZT HITTÉK
KÖNNYŰ DOLGUK LESZ, ÁM EB-
BEN A KALANDBAN CSAK AZ
ERŐSEK GYŐZHETNEK. A
GYENGÉKNEK PEDIG EL KELL
HULLANIUK...





A háttérben látható parallax scroll javít egy kicsit az összhatáson, azonban maga a főhős olyan nehezen látható, mintha szándékosan el akarták volna rejteni. Ha a fekete-fehér oldalon esetleg nehezen látszana, majd bekarikázzuk.



Hyperspace Warrior

Újdonságok rovatunk befejezéseként stílusosan ismét visszatérünk úgy 1984 környékére, színvonalban mindenesetre. Bár akkor ezekre a játékokra még nem használtak fel egy teljes lemezoldalt, beérték a file-os terjedelemmel is. A játék ugyanúgy shoot'em up, mint a nemrég ismertetett Lions of the Universe. Meg kell mondjam, azért meglepődve láttam, hogy a parallax scroll itt is megjelenik, ami egy ilyen színvonalú produkciónál mindenképp elismerésre méltó.

Utóhangként: a fentiek elolvasása után mindenkiben felmerülhet az a teljesen jogos kérdés, hogy mi a fenének írunk egyáltalán azokról a programokról, amik ennyire színvonalatlanak. Sajnos, az a helyzet, hogy mára már a régen annyit szidott Ocean játékokból is kifogytunk, így ez lett a színvonal. Még várunk egy-két utolsó mohikánra, mint az oly régen ígért Lemmings és társai, de sajnos jelenleg a teljes C64 piacot vagy a budget játékok, vagy az olyan régi nagy sikerek uralják, mint a Pirates. Nagyobb lélegzetű fejlesztésbe teljesen érthető okokból nem kezdenek bele.

Prunoki
Foto: Ács Zsolt

Shadow of the Evil

Mint azt a GURU régebbi olvasói tapasztalhatták, mindig szívesen vesszük nagyító alá az itthon vagy netán külföldön megjelenő magyar vonatkozású játékokat. Ez ebben a számban sincs másképp, jó példa erre az a négy magyar játék, amely a Gonosz árnyékán kívül ismertetésre került.

A Shadow of the Evil német nyelvterületen jelent meg, mint mostanában minden, a budget kategóriában. Témáját tekintve kalandjáték, mely egy labirintusban játszódik. A labirintust a régi AD&D játékok stílusában látjuk, s a harc is hasonlóképp van megoldva. Az irányítást viszont már az újabb idők szellemét idézve point & click elvvel oldták meg, vagyis egy nyíllal kell rámutatnunk a kiválasztandó opcióra, majd megnyomni a tűzgombot.

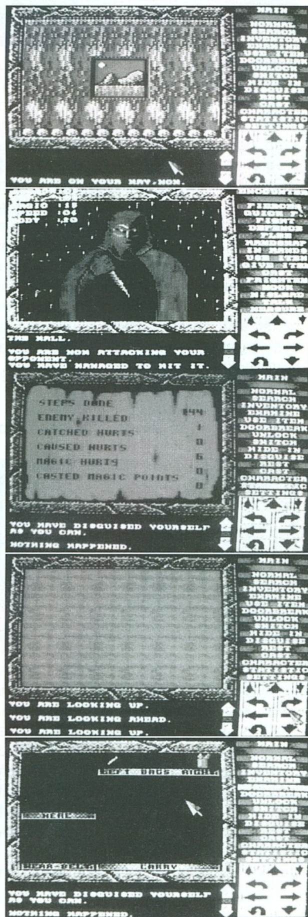
A játék meglehetősen szélesen konfigurálható, a program betöltéskor felkínálja a lehetőséget a beállító képernyő megtekintésére. Itt állíthatjuk át a játék során használható billentyűket, inicializálhatjuk azt a lemezt amire majd a játékállásokat akarjuk menteni, ill. be lehet állítani a játék nyelvét is. Az utóbb említett kínálja a legnagyobb meglepetést, budget kategóriában még az ötlet is ritka, ez a játék azonban az angolon és a németen kívül magyarul is képes a játékost információval ellátni. Kedves meglepetés volt a programozótól, s be kell valljam, nagyon szokatlan érzés egy magyar labirintusjátékkal játszani.

A játék kezdetén mindjárt benn találjuk magunkat a labirintusban. Sajnos már az első pillantásra feltűnik az igen csúnya falkészlet, s a másodikra sem tűnik el. Ifjú térképészek előnyben, ugyanis a labirintusban természetesen minden fal egyforma, csak néha tűnik fel valamelyik pozícióban egy-egy felrögzített tájkép. Hogy ezt melyik műértő vámpír tette ide, azt nem tudom. Apropó, a labirintusban természetesen ellenséges lények is akadnak, akikkel fel kell vennünk a harcot. Már az első pár lépés megtétele után belefutottunk egybe, de szerencsére sikerült eliminálni. A harc a vezérléshez hasonló módon történik, csak ilyenkor a szokásos menüpontok helyett a harchoz használható támadásfajtákat látjuk a jobb oldalon megjelenni.

Nem játszottam sokat a játékkal, de meg kell mondjam, sok érdekes esemény nem történt velem ebben az izgalmas labirintusban. Több vámpírba nem botlottam, tárgyakat nem találtam, egyáltalán, semmilyen élőlény nem került az utamba. Lehet, hogy a hiba bennem van, ugyanis ez a térképező móka már nem nekem való.

Nagy vonalakban ennyit szerettem volna írni, talán egy dolgot még érdemes megemlíteni: a játékot egy volt cracker írta, így a lemezkezelése kellően ki van dolgozva, ami egy ilyen töltögetős játék esetén egyáltalán nem hátrány.

Prunoki
Foto: Ács Zsolt



RÚNA

SCI-FI & SZEREPJÁTÉK MAGAZIN MELLÉKLETE A GURU MAGAZINBAN

MEGJELENIK HAVONTA

SZERKESZTŐ: NOVÁK CSANÁD

TERVEZŐ: CHAMPDOR

Valhalla Páholy®
KÖNYVKIADÓ KFT

Előbeszéd

Eljött a február, eljött a RÚNA és az Előbeszéd leadási határideje. Az idő kicsit gyorsabban szalad, mint szeretném, de akárcsak a többi elemi csapással – Sors, APEH, stb. –, ezzel sincs mit tenni. Mire a GURU, s vele együtt e kis irományom megjelenik, a nagy RÚNA már az utcán lesz, s remélem, learatta a maga babérjait. Sajnos, kissé kevés hely maradt a levelezési rovatnak, így számtalan hozzánk érkezett levéllel nem tudtunk érdeme szerint foglalkozni, pedig sok közülük megérdemelné. Következzék egy ezek közül:

Bolla Péter, Győr

Tisztelt Szerkesztőség!

Nagyon örültem, mikor megláttam a M.A.G.U.S.-t a könyvesstandokon, persze azonnal megvettem, és nem csalódtam! Látszik rajta, hogy egy igényesen elkészített műről van szó, nagyon tetszettek a kasztok, a kidobási módszer, a mágiarendszerben is nagyon sok fantázia van.

Köszönet a dícséretért, jól esik, mint ezt már máskor is említettem volt. Érdekesek az általad írt Bárdvarázslatok. Ezekből közlünk most annyit, amennyit lehetőségeink megengednek.

Nagyítás

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 5
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 2 kör/szint
Hatótáv: Hallótávolság
Mágiaellenállás: —

A varázslat hatására a kívánt helyen egy „nagyító" jelenik meg. Könnyebb a zárnyitás (+15%), a célzásnál jobban lehet látni a célpontot (CÉ: +10).

Trükk

Típus: Hang- és Fénymágia
Mana-pont: 5 (4 Mana-pontonként erősíthető)
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: ameddig a bárd zenél
Hatótáv: 10 méter
Mágiaellenállás: Mentál

Ez a varázslat tipikus kocsmai varázslat: nem lehet észrevenni, mert a bárd csak zenél, mégis nagyon sok bosszúság okozható vele. Például:

Hamiskártya: A bárd a kívánt lapnak (lapoknak) más mintát adhat. A lap nem változik vissza, amíg a bárd koncentrál rá. A lapot látnia kell.

A részeg: A dal segítségével bárkivel el lehet hitetni, hogy részeg. Az áldozat duplán fog látni, imbolyog előtte a világ, stb.

Tükör: Ha a kocsmában van egy tükör, és valaki belenéz, lehet, valami nagyon furcsa dologgal találja szemközt magát...

Ez a varázslat alkalmas mindenféle kocsmai hülyéskedésre, és bár gyakorlati haszna nem sok van, remekül lehet vele szórakozni.

Fordított látás

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 10/célpont
Erősség: 3
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 4 kör
Hatótáv: 10 méter
Mágiaellenállás: —

Az áldozat szeme előtt a varázslat függőlegesen vagy vízszintesen megfordítja az általa látott képet. Hatására tehát az áldozat mindent fordítva lát. A varázslat ideje alatt CÉ: -5, VÉ: -20, TÉ: -10, KÉ: -10 büntetővel dobja harci dobásait, hiszen éppen ellenkező irányba látja mozogni kardját, mint amerre valójában mozgatja.

Novák Csanád



A Rejtőző Kígyó (Hiding Snake) már-már legendásan híres teherhajó a sennesti pilóták körében, oly sok lehetetlennek rémlő helyzetből menekítette ki gazdáit. A hajó első – lehet, hogy utolsó? – tulajdonosa egy sennesti ikerpár: Al és Coz Merrao. Iker voltukat ugyan többen megkérdőjelezik, mivel kettejük közül csupán Al származik Sennestről, sőt, állítólag csak Al Merraót hívják Merraónak (hogy Coznak mi lenne az eredeti neve, arról nem szól a fáma).

A két testvér évekig járta az űrt ezzel a hajóval, s igencsak nagy hírnévre – és még nagyobb, ám annál zavaróbb birodalmi érdeklődésre – tettek szert egyik-másik akciójukkal.

Sejthető, hogy jócskán javítottak a bárka jellemzőin, hiszen ez jelentette akcióik sikerének egyik kulcsát – a tervek talpraesett kiötlőin kívül, természetesen.

Al Merrao

Al a Sennest rendszer második bolygóján született, a bolygó fővárosában. Már kölyökként majd' mindenkit elkápráztatott nagyszerű pilóta-tudásával, gyors reflexeivel és találékonyságával, később pedig – néhány évnyi tanulás és gyakorlás után – több helyi gyorsasági versenyt meg is nyert.

Az űrhajóstiszti főiskola elvégzése után két évig utasszállító hajón dolgozott másodpilótaként, de beleunt, és inkább jelentkezett a Birodalmi Haditengerészethez, TIE-vadász pilótának.

A Haditengerészetet egy kisebb incidens miatt hamarosan ott kellett hagynia: egy bevetés alkalmával nem volt hajlandó szétlőni a menekülő csempészhajót, mivel a hajón ártatlan utasok is tartózkodtak.

Ezt követően négy év telt el jobbára ivókban, kaszinókban, jobb-rosszabb teherhajók fedélzetén. Bújkálnia kellett, a Birodalom körözte – nem elsősorban a szökésért, sokkal inkább a TIE-vadász ellopásáért; a vadászgépért kapott pénzből és némi munkából tartotta fenn magát.

Cozzal a Beoran rendszerben találkozott: az éppen egy teherhajót akart elemelni a beorani teherkikötő egyik dokkjából – a Rejtőző Kígyót –, ám ebben több tényező is meggátolta. Először is, meglehetősen részeg volt és nehezen tudott megállni a lábán. Másodszor, mire végre bejutott a hajóba (hosszas ügyetlenkedés után), nem tudta beindítani a hajtóműveket. A hajó gazdája ugyan nem zárta le a dokk bejáratát, de bekapcsolta a jármű riasztóját. Nem csoda hát, hogy perceken belül megjelent a dokk előtt, egy szakasznyi rohamosztagos társaságában. Nagy lövöldözés kezdődött. Cozt a beorani dokkokban dolgozó Alnak kellett kimenekítenie – ismételten magára vonva a birodalmiak terhes figyelmét, ám szerezve egy igaz barátot.

Szökésük után együtt maradtak: Al nagyszerűen vezette a lopott hajót, Coz pedig műszaki zseniként hasznosította magát: jórészt neki köszönhetőek a Rejtőző Kígyó módosított képességei.

Coz Merrao

Cozról lényegesen kevesebbet tudni, mint társáról. Ennek legfőbb oka tán az, hogy sokkal hallgatagabb, nem szeret magáról és a múltjáról beszélni. Még maga Al is alig ismeri történetét, vagy ha ismeri is, nem beszél róla – annak ellenére, hogy Al szinte mindig beszél valamiről. Bármiről.

Kettejük közül Coz a technikai tehetség; egyszer egy pilóta azt mondta róla, elegendő csak ránéznie egy hidrokulcsra, hogy abból rakétavető legyen.

A szóbeszéd szerint az Alderaanról származik, bár senki sem tudja az igazat. Annyi azonban szinte bizonyos, hogy bár ikreknek mondják magukat, egyáltalán nem azok.

Mindkettőjük közös jellemzője, hogy inkább támaszkodnak az eszükre, semmint fegyvereikre, és veszni hagyják az árut, ha ártatlan kívülállók kerülhetnek miattuk életveszélybe. Mind a ketten szívesen szegik meg a birodalmi törvényeket, különösen a csempészetre és orgazdaságra vonatkozóakat.

Pillanatnyilag a tatuin-i birodalmi börtönben töltik hosszabb szabadságukat – szerencséjükre közös lakosztályban –, és abban reménykednek, hogy egyik-másik barátjuknak (van belőlük sok) feltűnik végre tartós távollétük. A Rejtőző Kígyó a Mos Eisley Űrkikötő 144-es dokkjában van, birodalmi pecséttel zárolva.

Al Merrao
Csempész

Faj: ember **Magasság:** 1.81 m **Életkor:** 38

ÜGYESSÉG 3K+1	**ÉRZÉKELÉS 3K**
Sugárfegyver 6K+2	Alkudozáss 7K
Kitérés 8K	Parancsnoklás 4K
Gránátdobás 3K+1	Szélhámosság 7K+1
Nehézfegyver 4K	Szerencsejáték 5K
Pusztakezes hárítás 6K	Rejtőzés 5K
Közelharc 5K	Kutatás 7K
TUDÁS 3K	**ERŐ 3K+1**
Idegen fajok ismerete 4K	Pusztakez. harc 4K+1
Bürokrácia 6K	Mászás/Ugrás 4K
Kultúra 5K	Súlyemelés 3K+1
Nyelvismeret 4K	Kitartás 4K
Bolygóismeret 5K	Úszás 4K
Alvilág ismerete 5K	**TECHNOLÓGIA 3K+1**
Túlélés 5K	Szg.prog/jav 5K+2
MECHANIKA 3K	rombolás 5K+1
Asztrogáció 6K	Robotprog/jav 4K+2
Lovaglás 5K	Elsősegély 5K
Antigrav. jármű 7K	Antigrav. jármű jav. 5K
Fedélzeti fegyver 6K	Biztonságtechnika 4K
Pajzsok 5K	Teherhajójavítás 7K

Mozgás: 10 **Erő Pontok:** 1 **Erő-érzékenység:** nem

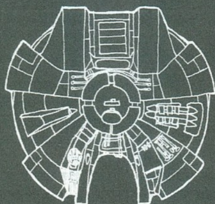
Coz Merrao
Csempész

Faj: ember **Magasság:** 1.78 m **Életkor:** cc. 38

ÜGYESSÉG 3K+1	**ÉRZÉK 3K**
Sugárfegyver 4K+2	Alkudozás 4K
Kitérés 6K	Parancsnoklás 4K
Gránátdobás 3K+1	Szélhámosság 5K+1
Nehézfegyver 4K	Szerencsejáték 5K
Pusztakez. hárítás 3K+1	Rejtőzés 5K
Közelharc 4K	Kutatás 6K
TUDÁS 3K	**ERŐ 3K+1**
Idegen fajok ism. 5K	Pusztakezes harc 4K
Bürokrácia 5K	Mászás/Ugrás 4K
Kultúra 6K	Súlyemelés 3K+1
Nyelvismeret 4K	Kitartás 4K
Bolygóismeret 5K	Úszás 4K
Alvilág ismerete 4K	**TECHNOLÓGIA 3K+1**
Túlélés 5K	Szg.prog/jav 6K+2
MECHANIKA 3K	rombolás 4K+1
Asztrogáció 8K	Robotprog/jav 7K+2
Lovaglás 4K	Gyógyítás 6K
Antigrav. jármű vez. 5K	Antigrav. jármű jav. 9K
Fedélzeti fegyver 5K	Biztonságtechnika 9K
Pajzsok 6K	Teherhajójavítás 8K

Mozgás: 10 **Erő Pontok:** 1 **Erő-érzékenység:** nem

REJTŐZŐ KÍGYÓ
NÉV: REJTŐZŐ KÍGYÓ
TÍPUS: KÖNNYŰ TEHERHAJÓ
HOSSZ: 29 M
LEGÉNYSÉG: 2
UTASOK: 8
RAKTERÜLET: 125 METRIKUS TONNA
TARTALÉKOK: 2.5 HÓNAP
HIPERHAJTÓMŰ SZORZÓ: X1
FEDÉLZETI SZÁMÍTÓGÉP: VAN
FEDÉLZETI SZG. TÁMOGATÁS: VAN
FÉNY ALATTI SEBESSÉG: 3K
MANŐVEREZŐKÉPESSÉG: 1K
HAJÓBUROK: 6K
FEGYVERZET: KÖNNYŰ LÉZERÁGYÚ
CÉLZÁS: 3K
SEBZÉS: 3K
2 RAKÉTAVETŐ NYÍLÁS
CÉLZÁS: 3K
SEBZÉS: 8K
PAJZS: KATONAI PAJZS NINCS

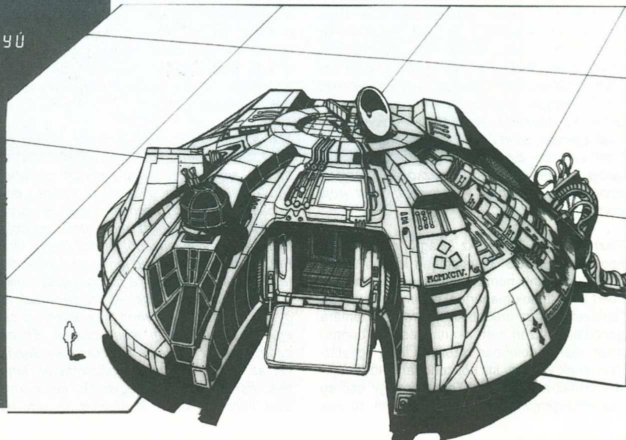


Rejtőző Kígyó

A Rejtőző Kígyó eredetileg a sennesti PowareTech Ltd. terméke volt. A tervezők bevallottan a nagy sikerű koréliai YT-1300-as teherhajót akarták lekörözni ezzel a hajótípussal, azonban csak a rakodótér tekintetében értek el sikert. A standard kiépítésű AW1233-as teherhajó nagyjából ugyanolyan jellemzőkkel bír, mint egy YT-1300-as, sőt, néhol el is marad mögötte. ìgy a két űrhajó körülbelül ugyanabba a kategóriába tartozik, mivel az AW1233-as ugyan több árut képes szállítani, de csak kisebb fény alatti sebességet ér el. Gyárilag mindössze egyetlen könnyű lézerágyúval látják el a gépet, ami részben számítógépvezérelt; ennél nagyobbat nem is igen lehet felszerelni, mivel a pilótafülke tetején kapott helyet, s ez szigorúan behatárolja a lehetőségeket. Ezt ellensúlyozandó, a cég lehetővé tette rakétavetők beszerelését, így alkalmasint a hajó megfelelő önvédelmi rendszerrel rendelkezhet. Egyszerre hat rakétavető cső szerelhető fel: négy az elülső borítólemezen, kettő a hátulsón. A rakétavetők tüzelhetnek összevonva is, ilyenkor sebzésük 10K lesz. A standard AW1233-as célzórendszere egy lövéssel legfeljebb két rakétát tud célzottan kilőni.

Sennesti AW1233 teherhajó

Név: Sennesti AW1233 teherhajó
Típus: könnyű teherhajó
Hossz: 29 m
Legénység: 2
Utasok: 8
Rakterület: 125 metrikus tonna
Tartalékok: 2,5 hónap
Hiperhajtómű szorzó: x2
Fedélzeti számítógép: van
Fedélzeti szg. támogatás: van
Fény alatti sebesség: 1K
Irányíthatóság: 0K
Hajóburok: 3K
Fegyverzet: könnyű lézerágyú
Célzás: 2K
Sebzés: 3K
Pajzs: katonai pajzs nincs





Hello mindenki! Olyan fantasztikus bevezető szöveget találtam ki erre a hónapra, hogy igazán mindenki csak örülhetne neki ha olvashatná. A probléma csak az, hogy elfelejtettem az egészet úgy ahogy van, mindössze annyira emlékszem, hogy baromi jó volt. Úgy látszik állapotom erősen romlik, pedig már eddig is többek szerint a fokozottan gyengeelméjűek szűk körű elit társaságába tartoztam. Na persze ezt a következtetést nem a levrov. alapján vonták le - azt hiszem ezt fölösleges is mondanom -, hiszen itt maximálisan normális dolgokat írogatok, korrekt felvilágosítást adok mindenkinek minden hasfájására, útmutatást adok minden zavaros dologgal kapcsolatban, egyszóval fantasztikusan fontos munkát végzek. Amit ugye nem lehet akárkire bízni, csak olyan magasan képzett személyre, aki tud írni és olvasni. Mindenféle szerénység nélkül állíthatom, hogy én mindkettőt majdnem mesteri szinten művelem (mindössze néhány kisbetűvel van gondom). Na akkor ennyit az öntömjénezésről. Meg a bevezetőről is.

Régi barát új levele

A kis statisztikus ismét színre lép. Hello Brazil!!! Bocs, Hahó Brazil (Öcsi)!!! A pontokat megkaptam. (...) A régi témát szeretném (fogom is) feleleveníteni: a kalózmásolatokét. Ne kalózkodjunk, mondjátok ti. NEM IS VAGYOK HOOK KAPITÁNY. Némileg igazatok is van, ezt be is látom, hiszen a programozók megdolgoztak a pénzükért. De legyenek munkanélküliek a kódtörők? Ti könnyen beszéltek, hogy ne kalózkodjunk, hiszen ti ingyen kapjátok a programokat tesztelésre. De adjon ki valaki több ezer forintot egy olyan programért, amely neki túl bonyolult vagy nehéz? Hogy merészelted az osztálytársam levelét betenni a levrovba (MON-ét)? Ui.: Brazil, te is átmentél statisztikusba? Ui2.: Direkt nem küldtem válaszborítékot, hogy az újságban tudjál válaszolni! Ui3.: Valószínűleg a szemműtét miatt nem láttad jól a Hahó Öcsi!!! borítóján a három felkiáltójelet. (Mágori Tamás alias Gurrry, Budapest)

Mindenekelőtt fontos azt leszögeznem, hogy hamarabb megyek át hamvas szűzleányba mint statisztikusba, ebben mindenki egészen biztos lehet. Provokálsz, vagy akarsz még néhány feketepontot? Tévedsz. A felkiáltójeleket olyan jól láttam, hogy csak na, mindössze a billentyűzet kímélése érdekében pötyögtem le csak egyszer, mert úgy is tudja mindenki, hogy miről van szó. Ez persze nem volt igaz. Mostpedig, mielőtt rátérnék a kalózkodás témájára, bepötyögök ide még egy levelet, mert írója pont ugyanerről ír.

Tisztelt GURU Team! Az újságról csak annyit, hogy a LEGJOBB! Levelemben inkább titeket bírállak, ugyanis nem tudom megérteni, hogy ti miért nem tudtok megérteni bizonyos dolgokat. Nevezetesen az eredeti-kalóz program témára gondolok. Igazán nem akarlak leszólni benneteket, mert a dologban bizonyos fokig egyetértünk, csak van egy kis bökkenő, amit történetesen PÉNZ-nek hívnak. Tehát én egy ősöreg számítógéprajongó vagyok, több mint 10 éve van gépem. Nem is olyan régen anyagi okok miatt eladtam a gépem (Amiga 500), majd mikor a problémáim rendeződtek, úgy döntöttem, hogy veszek egy PC-t. (...) Össze is jött a pénz, megvettem a gépet. Persze játékom egy darab sem volt, mivel Aurum gyűlöl szinte minden számítógépes játékot. Irány az N. üzlet és kopp. 6.000 Ft egy eredeti játék? Annyi! - hangzott a válasz. Szóval gondoljatok bele, én mondjuk keresek 12 ezer forintot, ebből meg kell élnem, marad mondjuk 3.000 forintom, tehát 2 hónap alatt meg tudok venni egy játékot, ez egy évben összesen 6, azaz hat darab játék. Azt hiszem, hogy ennél még a legválogatósabbak is többet választanának ki. Ha nem tévedek, ti ingyen kapjátok a játékokat. Tudom, sokáig tartott amíg ezt elértétek, de ezt nem csinálhatja meg mindenki, nem alapíthat mindenki folyóiratot, szóval nekünk ezekért a programokért borsos árat kell, pontosabban kellene fizetni, de sajnos ezt nem bírjuk pénzzel, ezért maradnak a kalózprogramok. Szerintem nem ártana ha elgondolkoznátok ezen és utána küldenétek el a jó büdös francba azokat akik nem veszik meg az eredetit. Higgyétek el, hogy a számítógéprajongók 90 %-a megvenné az eredeti programokat, ha bírná anyagilag. Ezenkívül lenne egy kérésem hozzátok: ha tudjátok szerezzétek már meg nekem az ELITE II-t eredeti, original változatban legyetek szívesek, és küldjétek el a címemre utánvéttel, vagy az is jó, ha megírjátok, hogy hol lehet megvenni (bár szerintem Magyarországon egyelőre sehol). Ezenkívül legyetek szívesek válaszoljatok legalább annyit, hogy vettétek amit írtam. Előre is köszi. (Verenka József alias Jack, Szolnok)

Lehet, hogy sokak számára hihetetlen lesz, de innentől kezdve komolyra kívánom fordítani a szót. A téma ugyanis fontos, már régen tervezem, hogy bővebben írok róla egy cikket, de eddig még nem sikerült megszületnie. Ezért most megragadom az alkalmat és a levrov. keretein belül röviden leírom a véleményemet erről a dologról. Hangsúlyozni szeretném, hogy az alább olvashatók teljes egészében a saját hozzáállásomat tükrözik, ezért senki se általánosítson és mondja azt, hogy ez a GURU Team hivatalos közleménye a szoftverkalózkodásról. Minden egyes leírt szóért vállalom a felelősséget, ez alól mindössze a helyesírási hibák lesznek a kivételek.

Már a legelején ki kell jelentsem, nekem személy szerint nem avval a "kalózkodással" van bajom, amikor Benőke programot csereberél Ubulkával, és evvel gyarapítják egymás programállományát (azt azonban, hogy ők honnan szerzik a programokat most nem boncolgatom). Nos, evvel igazából semmi bajom nincs. Persze mennyivel szebb lenne az, ha mindketten megvennék azokat a programokat amikkel játszanak, de lássuk be, ez ma nemcsak Magyarországon, de Zooropa más részein is csak egy rózsaszínű álom lehet csupán. És nem azért, mert az emberek Ubulkával és Benőkével az élükön elvetemült gazemberek lennének, hanem azért a négybetűs dolog miatt, amit Verenka József is említett, és ami nem más, mint a PÉNZ.

Amivel itt nekem komoly problémáim vannak az az igazi kalózkodás, ami körülbelül úgy néz ki, hogy Félszemű Jónás gyűjtögeti szépen a feltört programokat innen-onnan (akár más kalózoktól is pénzért) és ezeket próbálja több-kevesebb sikerrel eladni. Mivel nem minden kispénzű számítógépes őrült ismerheti Ubulkát és Benőkét, hogy onnan szerezzék be napi betevő játékukat, de ismerhet - persze szigorúan csak névről és postafiókszámról - erre szakosodott ún. "cégeket", akik meglepően alacsony áron kínálnak programokat különböző újságok hasábjain. Barátunk fog tehát egy levelezőlapot, netán kiveszi az újságban megjelenő megrendelőlapot és megírja, hogy neki kell egy ilyen meg egy olyan játék és ezt elküldi a megadott címre, nem elfelejtve a pénz feladását sem. Félszemű Jónás ezt a lapot és a pénzt megkapja, a pénznek természetesen örül, a megrendelt programokat pedig vagy elküldi (jó eset) vagy nem (rossz eset) attól függően, hogy mekkora nagy szemétláda őhatalmassága.

Ezt, illetve a hasonló módszereket tartom én igazán kalózkodásnak, és nem az egymás közti csereberét, mint azt már többször említettem. Persze felfoghatnánk úgy is a dolgot, hogy hát milyen jó ember is ez a Félszemű Jónás, hiszen ha ő nem lenne, akkor sok embernek honnan a jó fenéből lennének programjai? Tényleg, milyen jó is az, hogy emberek más emberek nyomorúságát (elnézést, hogy ezt a szót használtam) használják ki, és ebből tesznek szert jelentős(!) anyagi haszonra. Ha valaki most azt mondja, hogy "na jó kérem, de ezen kalózok nélkül nekem nem lesz semmim a gépemhez", annak csak azt tudom mondani, hogy ez egyszerűen nem igaz. Mindenkinek lehetősége van például apróhirdetés útján cserepartnert keresni, akár itt a GURU hasábjain is (félreértések elkerülése végett: ez most nem a reklám helye volt). Az ilyen jellegű apróhirdetéseket még sosem utasítottuk el, szemben az olyanokkal, amikben programokat akart eladni például Jónás vagy az unokaöccse (ilyenek egyébként szép számmal kerülnek vissza a tőlünk a feladóhoz, természetesen a hirdetési díjjal együtt). De aki ragaszkodik ahhoz, hogy nagyüzemű kalózoktól szerezze be a programjait, hát csak tessék, tessék, van választék...

Tisztelt Verenka József! Azt hiszem, hogy neked abban teljesen igazad van, hogy a számítógéprajongók 90 %-a megvenné a programokat, ha tehetné. Én is megvenném. Ha most azt írnám le ide, hogy nekem csak és kizárólag jogtiszta programjaim vannak, akkor egy végtelenül aljas utolsó hazug rohadék lennék. Én bevallom itt a nyílt színen mindenki előtt (nem túl nagy dolog), hogy szégyen és gyalázat, de nekem is vannak otthon feltört (ha úgy tetszik kalóz) programjaim, és evvel vállalom én is az orvgazdaság nevű bűntett elkövetését. Az vesse rám az első követ, akinek hasonló anyagi helyzetben mint az enyém, csak vásárolt szoftverei vannak. Tudod, jómagam is kb. 11 éve (még leírni is szörnyű...) foglalkozom számítógépekkel, és bizony ez idő alatt láttam már jó néhány szoftvert. Ha azt mind megvettem vol-

na, hát legalábbis valamilyen kuvaiti olajsejknek kellett volna lennie az apukámnak. Mivel még most sem az, ezért most sem veszek meg minden szoftvert. DE! Volt és van és lesz olyan szoftver, amit megvettem, megveszek. Lehet, hogy nem mindenből pont a legfrissebbet, legújabbat, de nem kell mindenkinek mindenből a legújabbat használnia. Persze most nem a játékszoftverekről beszéltem, abból nekem bőven elég, még sok is az, ami a GURU-ba érkezik. Persze ezen a téren könnyű nekem - mondhatod - kivételezett helyzetben vagyok. Ebben neked tökéletesen igazad van, tényleg nagyon kényelmes dolog ingyen megkapni az eredeti programokat. És abban is igazad van, hogy nem volt könnyű idáig eljutni a csapatnak, és abban is igazad van, hogy nem alapíthat mindenki folyóiratot (zárójelben teszem hozzá: szerencsére...).
Néhány szót a szoftverárakról. A jó néhány ezer forintos ár első ránézésre magasnak tűnik, másodikra pedig még inkább. Csakhogy. A világon (nagyjából) mindenütt ennyibe kerülnek a szoftverek, nálunk sem lehet őket olcsóbban adni. Szerintem mindenkinek könnyű elképzelni, mi lenne akkor, ha itt ugyanaz a szoftver töredékébe kerülne mint nyugaton. Tőlünk vennék meg a nyugatiak azokat a szoftvereket, amiket töredék áron adtak el nekünk, mert mi szegények vagyunk? Nonszensz. A baj nem az, hogy a szoftverárak magasak, hanem az, hogy az itteni életszínvonal, a bérek arcpirítóan alacsonyak. A baj az, hogy ma Magyarországon szép számmal akadnak olyan emberek, akik kénytelenek 12 ezer, sőt sokan kevesebb pénzből megélni. Ebbe viszont most nem kívánok belemászni. Tovább folytatnám a szoftverárakról indított gondolatmenetemet. Lehet azonban friss és jó szoftvert is aránylag a hazai fizetéseknek megfelelő áron vásárolni. Hogy csak a kedvenc példámnál és saját házunk tájánál maradjak, a GURU-nál a "Day of the Tentacle" 2790 forintért (áfával) kapható, és nem ez az egyetlen ilyen neves program, csak nézz körül mondjuk ebben a GURU-ban is egy kicsit. Láthatod, lehet szoftvert megfelelő áron is venni. Persze lemásolni még olcsóbb. Az olyan emberekre viszont, akiknek megvan rá a lehetőségük, hogy megvegyék de nem teszik az előző megállapítás miatt, most inkább nem mondanék semmit, mert csak nagyfokú becsületsértés lenne belőle. Erről ennyit. Illetve mégvalamit. A kispénzűeknek találták ki például a shareware és a public domain szoftverkategóriát is. Ahol mellesleg igazi profi szoftverek is előfordulnak.
Még mindig a programvásárlásoknál maradva. Azt, hogy (magán)emberek nem veszik meg a játékprogramokat, még valahogy el tudom nézni, de csak abban az esetben, ha ez anyagi okok miatt van így. Mellesleg megjegyzem, hogy a mozikban, a színházakban, a koncerteken de sehol másutt sem szórakoztatnak senkit ingyen! A játékprogramok pedig ugyanilyen szórakoztató dolgok még akkor is, ha a szórakoztatás a program segítségével közvetett módon történik is. Egy program elkészülése érdekében pedig sok ember kitartó és kemény munkájára van szükség. Szerencsére már itthon is akadnak szépszámmal akik vesznek játékprogramot is, ezt magunk is tapasztaltuk a Computer Karácsonyon, és ez jó. Azt azonban már nem tudom semmiképpen sem elfogadni, hogy valaki ne vegyen meg egy olyan szoftvert amivel dolgozik, amivel pénzt keres! Ez számomra az egyik legundorítóbb dolog. Igenis legyen mindenkiben annyi tisztelet és becsület, hogy kifizeti annak a szoftvernek az árát, amivel pénzt keres. Ha másképp nem is, hát utólag, amikor már van miből. Itt persze most elsősorban (de nem csak) cégekre gondolok, mert elsősorban nyilván ők azok, akik az adott szoftver árának többszörösét keresik meg az adott szoftvert felhasználva.
A jogtiszta szoftvereknek persze számtalan előnye van, hogy mást ne említsek, például a dokumentáció. Itt most megint nem elsősorban a játékokra gondolok, bár manapság már ezek között is jó néhány olyan van, ami doksi nélkül szinte használhatatlan, élvezhetetlen. Ha már szóba került, akkor megjegyzem, hogy a Frontier (Elite II) is ilyen, persze ezt is ki lehet tapasztalni mint minden mást, de hogy mást ne is mondjak, egy galaktikus térkép időnként elég jól jön! És ha már a Frontiernél tartunk meg kell jegyezzem, ez a program tényleg megéri az árát. Sajnos a GURU ezt a szoftvert jelenleg nem forgalmazza, és én sem tudom, hogy hol lehet itthon megvenni. Bécsországban láttam legközelebb, de gondolom ettől nem lett valami széles nagy jókedved, kedves József. Hát ez van.
Azt gondolom, itt az ideje, hogy a témát legalábbis erre a hónapra a levrov. keretein belül lezártnak minősítsem. Nyilván lesznek sokan, akik egyetértenek velem, és lesznek olyanok is akik nem. Minden kisdobosnak és nemkisdobosnak joga van megírni erről a témáról a véleményét, és szeretném is, ha lennének visszajelzések. Igazság szerint nekem is lenne még bőven mondanivalóm, de egyelőre takarékra állítom magamat.

Fenyegetés

Helló GURU Team! Kb. 2 hete írtram nektek egy "könyörgő" levelet, hogy ugyan már, ha volnátok olyan szívesek, írjátok már meg nekem, annak a bizonyos Szűcs Software-nek a címét. (...) Ha ki tudtam volna nyomozni, akkor most nem körmölnék itt 11-kor. Na hagyjuk. (...) Ui: Kössz! Legalább azért tegyétek meg, mert eddig még egyszer sem hagytalak ki titeket, de ha nem vagytok képesek leírni 1 sort, akkor 1 vevőtökről lemondhattok. Vagy van más megoldás. Egyszerűen odaadjátok a levelet az Athenaeumban a ... titkárnőjének, tudni fogja miről van szó. De szükség esetére a ...-val is jóban vagyok. Szeretitek, ha a nyomda egyoldalúan felbontja a szerződést? Na jó! Megszűntem! (Somogyi Balázs, Budapest)

Nahát! Nem válaszoltunk volna egy könyörgő levélre? Lehet. De az biztos, hogy nem vagy valami nagy nyomozó, mert akkor megtaláltad volna a címet valamelyik GURU-ban, pláne, ha mind megvan. Én itt most nem közlöm le a címet, mert ingyenreklám még a Szűcs Softwarenek sincs és punktum. Azért lehet, hogy mégis megírom neked (vagy valaki) a mellékelt levélben. Minden vevő fontos. Felhívom a figyelmedet, de mindenki másét is, hogy a fenyegetésekkel tessék nagyon vigyázni, mert én olyan nagyon erős vagyok, hogy mindenkinek beütök jól! Különben pedig már nem is az Athenaeum nyomja a GURU-t. Na most akkor mi van?

Érdeklődés

Tisztelt GURU Team (Brazil)! (...) Mi lesz a GURU-ban a RÚNA helyett? (...) Miért nincs lemez GURU a PC-n? Rohadt jó lenne! Na csá! (Györkös Balázs, Pécs)

Hát ez nagyon egyszerű: a RÚNA helyett RÚNA lesz, csak kisebb, a maradék helyen meg GURU. Jó lesz így, nem? Lemez GURU azért nincs PC-n, mert Amigán sincs, sőt C64-en sincs, de még Atarin sem. Már egyszer megírtam, hogy miért, pontosan egy számmal ezelőtt. Változás azóta nincs.

Kérdések, kérdések...

Kevés meg stb, stb, stb GURU!!! Tök jó újságot csináltok, de néhány kérdésem azért lenne. 1: Miért olyan sok a rovat az újságban (egyre több) és miért fogy a játékleírás? 2: Ha már ilyen sok a rovat, akkor kezdhetnétek egy kezdőknek című rovatot (...) 3: Amelyik játékot leírjátok, azt hol lehet megvenni? 4: Tudtok-e arról, hogy a SEGA MegaDrive-on megjelent Aladdin játék lesz-e PC-re is? Van-e PC-re Asterix? (...) 5: Meg tudnátok-e mondani, hogy a kémiai (atomok összerakása 30 féle stílusban) program hol található? (...) (Darabont Gergely, Budapest)

Gyors leszek és rövid, mert mindjárt vége van a műsornak. Tehát 1: Hát azért, hogy érdekes legyen. Szerintem nem fogy a játékleírás. 2: Legyen ez mondjuk a PC kislexikon. 3: Üzletekben, néha nálunk. 4: Aladdin - igen, Asterix - passz. 5: a kémiaóra egy remek program ilyen célra! Bár én mindig utáltam.

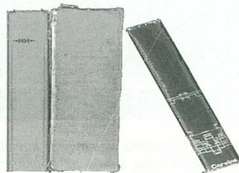
Kicsiny levelesládámból ennyi fért bele ebben a hónapban a levrov. hasábjaira, de sebaj, lesz ez még így se. Éppen ideje volt befejeznem, mert sürgős rohanásom van valami nagyfokú bulira. A múlt hónap óta változatlanul ezt ajánlom mindenkinek: nyomás bulizni! Persze azért néha lehet még mindig egy kis GURU-t olvasni, meg játszani, meg levelet írni. Én mindenesetre maradtam még mindig a:

Brazil

"Hány évig tart még a nyár?
Nem volt, nem lesz soha talán!
Hány éjjel áll még a bál?
Amíg az élet majd idetalál!"
(P.U.F)

De most még tart a bál! Még akkor is, ha vannak olyanok, akiket szerettünk, de akik már nincsenek velünk, pedig még sokáig kellett volna itt maradniuk. De akikre emlékezünk, nem tűnnek el igazán soha, velünk maradnak.
In Memoriam Bősze Örkény.

PC kislexikon - 3. rész



Amit tudni akarsz a PC-ről, most itt megnézheted

VESA LOCAL BUS

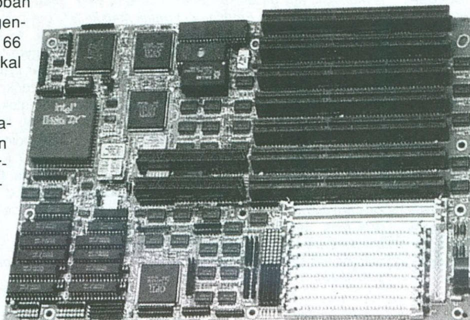
Egy tipikus PC számítógépben a központi egység (CPU) két módon küldhet és fogadhat adatokat. Az egyik a belső adatbusz (Local Bus), a másik a bővítőkártyák busza (Expansion Bus). Egyes eszközök - mint például a RAM - a Local Bus-on keresztül a CPU órajelének sebességével kommunikál a központi egységgel. A többi bővítő eszköz, mint például a grafikus kártya, winchester, vagy modemvezérlő az Expansion Bus-t használja.

Egy standard IBM AT kompatibilis ISA alapú PC számítógépben a Local és az Expansion Bus is 8 MHz-en működött, 16 biten továbbítva az adatokat. Abban az időben ez a 8 MHz bőven elegendő volt, azonban a mai 33 sőt 66 MHz-en működő processzorokkal nem tudott lépést tartani.

Ez a probléma jelentette hosszasan a szűk keresztmetszetet olyan fontos kérdésekben, mint a képernyőfrissítés ideje vagy információhozzáférés sebessége a winchesterről. Évekkel ezelőtt néhány ismert gyártó megpróbálta az Expansion Bus szabványt továbbfejleszteni.
Ez végül nem egy teljesen új szabványként, hanem az ISA busz továbbfejlesztéseként készült el. A COMPAQ vezette csoport fejlesztette ki az EISA buszt (Extended ISA). Az IBM saját szabványt hozott létre, az MCA (MicroChannel Architecture). Bár mindkét busz 32 bit széles (összehasonlítva az ISA busz 16 bites adatszélességével), de a buszsebesség csak kismértékben nőtt. Ma a Windows és más grafikus alapú alkalmazások elterjedésével (CAD, Multimédia, ...) rendkívül nagy az igény a gyors adatmozgatásra. Ezért kezdtek el a számítógépgyártók lehetőséget keresni az Expansion Bus megkerülésével, közvetlenül a Local Bus-ra csatlakoztatni a perifériákat. Ez lehetővé teszi, hogy a videovezérlők a CPU-val azonos sebességgel működhessenek.

Néhány gyártó már igen korán jelentkezett olyan számítógéppel, melyben a videovezérlőt direkt a Local Bus-ra csatlakoztatták. Mindenki fejlesztette azonban a saját rendszerét. Ennek természetesen az lett az eredménye, hogy a különböző gyártók termékei nem működtek a másik gyártó gépében. Ennek a problémának a feloldására lépett fel 1992-ben a VESA (nevük magyar megfelelője: Video Elektronikai Szabvány Szövetség), és létrehozott egy szabványt, mely a kompatibilitási problémakat szándékozott eloszlatni. Ez az általunk ma is jól ismert, és rohamosan terjedő VESA Local Bus. Jelenleg kb. 150 gyártó támogatja ezt a szabványt.

A Local Bus működése igen egyszerű. A busz sebességét megnövelve a CPU sebességére, minden eszköz gyorsabbá válik amit a buszra csatlakoztatunk. Az External Bus 8 MHz-es órajele helyett a Local Bus perifériák a CPU aktuális sebességével működhetnek (jelenleg ez maximálisan 33 MHz). Ezzel lehetővé vált, hogy az adatfaló alkalmazások 32 biten olyan gyorsan mozgassanak adatokat mint a CPU. A VL-Bus szabvány maximum három Local-Bus csatlakozót definiál. Jelenleg rengeteg grafikus kártya kapható már VL-Buszos verzióban és áruk már alig tér el az ISA-buszos verziókétól. Megjelentek már winchester-vezérlők is stb.



Ezidő alatt természetesen az Intel sem tétlenkedett, és kidolgozta saját Local-Busz rendszerét a PCI-t. Bár a VL-buszhoz hasonlóan az Expansion Bus megkerülésével közvetlenül a Local Bus-ról vezérli a bővítőkártyákat, néhány téren jelentős előrelépést jelent a VL-buszhoz képest. Egyszerre 10 eszközt képes kezelni a VL 3-val szemben. Egy intelligens perifériakezelő chip-készletet terveztek, mely az összes kártya számára automatikusan megkeresi a szabad DMA-t, IRQ-t és esetleg port-ot, ezzel tehát elfelejthetjük az új kártya vásárlása utáni első üzembehelyezéskori őrületet, melyet a kártya jumperelése jelent. Ez a rendszer elvileg sokkal stabilabb lesz, mint a VL-busz (korábban már írtam róla, hogy sajnos még ma is előfordul néha , hogy két VESA Local egység nem akar együttműködni, valahogy nem bírja egymást). A PCI szabványt jelenleg 90 gyártó támogatja.

Az előrejelzések alapján a jövő szabványa a PCI lesz. 1994 végéig várható, hogy valószínűleg a legtöbb gép VESA Local Bus-szal jön ki; 1995 végéig azonban még biztos kapható lesz elegendő bővítőkártya ezen szabvány alá. Az első PCI alapú gépek, és néhány bővítőkártya tavaly év végén jelent meg. Nagyon sikeres volt a bemutatkozás, azonban az első periféria-kezelő chip-készlettel még vannak problémák. Ez év közepére várható, hogy megjelennek az újabb verziók, melyek már hibamentesen fognak működni. A PCI-nak 1995-től jósolnak nagy jövőt, és főleg a Pentium alapú PC-k körében. (1995-től a Macintosh-ok is PCI rendszerűek lesznek az eddigi Nubus rendszerrel szemben.)

Jelenleg ha valaki gépet vesz, akkor VESA Local alapú gépet érdemes vásárolnia, mivel nem sokkal drágább egy sima ISA alapú gépnél, a perifériák sem drágák már hozzá, és főleg a grafikus kártyák terén jelentős gyorsulást lehet vele elérni. Egy kb. másfél év múlva érdemes egy PCI gép vásárlására gondolni, mert addigra leesnek az árak, valószínűleg elterjed és a korai gyermekbetegségeit is kiküszöbölik.

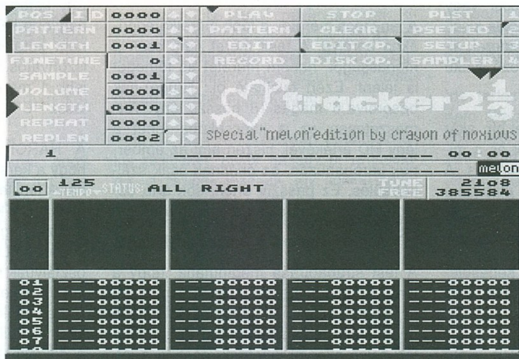
Charlie

ZeneMánia

Sziasztok! Immáron másodszor jelentkezem a Guru hasábjain egy-két újabb zenei programmal. Ezentúl rendszeresen olvashattok majd ismertetőket, leírásokat a hasonló témájú alkotásokról. Egyelőre havi egy oldalba fogom besűríteni az Amigás és PC-s újdonságokat és régiségeket. Előszóként talán ennyi elég is, vágjunk bele:

Audiomaster IV

Az egyik legkedveltebb digitalizáló program Amigán, az Aegis cég kiadásában. Az általam ismert legfrissebb verzió a 2.7-es, amiről most írok.Ezzel a programmal hangmintákat digitalizálhatunk, alakíthatunk át, rajzolhatunk és hallgathatunk. A rövidség kedvéért nem térek ki az általános funkciókra, csak az extrákat ismertetem. Lehetőségünk van sztereó és mono mintavételezésre a SAMPLE menüben 2-55 kHz-ig. A már meglévő hangmintákat szabadkézzel átrajzolhatjuk (EDIT FREEHAND), így a türelmesebbek még a nagyobb zajokat is kiszerkeszthetik. A SEQ gombbal a hangmintánkból és részeiből egy programot szerkeszthetünk, így egy sample részeit egymás után rakva például komplett dobszólót alkothatunk. A hangmintát hangolhatjuk oktávra, hangra és egy hangon belül is (TUNE WAVEFORM). Kicserélhetjük a hangerejét (CHANGE VOLUME) és meg is fordíthatjuk (BACKWARDS). Az ECHO paranccsal visszhangot rakhatunk a sample-re, melynek a hosszát, erősségét és a számát is beállíthatjuk. Két mintát összemixelhetünk (MIX/FLANGE), így igazi "flanger" effektet is elérhetünk. A DIGITAL FILTER menüvel kiszűrhetjük vagy megnövelhetjük a magas és a mély hangokat a hangmintában, akár adott frekvenciatartományban és mértékben is. Lehetőségünk van egy kiemelten jó minőségű lejátszásra is a PLAY HIFI menüponttal. A végére hagytam a legfinomabb csemegét a REAL TIME menüt, ahol valós időben a hangdigitalizálóba beérkező hangot tudjuk ellátni effektekkel. Kelthetünk visszhangot (ECHO), lebegtethetjük a hangunkat (FLANGE) és megváltoztathatjuk a hangunk magasságát (PITCH BEND). Sajnos ez a pár sor kevés arra, hogy ezt az igen nagy tudású programot teljesen bemutassa, de remélem sokaknak kedvet csinált a mintavételezéshez és a hangminta készítéshez.



BananaPlay 1.1a

1993 végén találkoztam ezzel az igen praktikus lejátszó programmal. A program legfőbb erénye az igen széles konfigurálási lehetőség, mellyel nagyon széles körben alkalmazható. Lejátssza a Pro-, Noise-, Star-, SoundTracker, Prorunner, SoundMon... zenéket. A PREFS-ben beállíthatjuk a könyvtárakat, hogy akarunk-e spectrum analiser-t és ennek sebességét. Kérhetjük a programot a Tools menübe (így az rejtve lesz) a menufy paranccsal, allokálhatjuk a memóriába, kérhetünk RND lejátszást és beállíthatjuk, hogy a STARTLIST-nél kijelölt programot a bekapcsolásnál magától elindítsa. A SAMPLES funkcióval megnézhetjük a hangszerek neveit. A PROGRAM menüben készíthetünk listát a lejátszandó zenékről, ezt sorba rendezhetjük és ki is menthetjük. Ebben a menüben van még egy nagyszerű funkció a SLEEP, amivel az ablakokat látszólag kikapcsoljuk, a program aludni tér, majd a beállított időpontban újra éled, hogy akár az ébresztőóránk legyen. Ez sokkal humánusabb módszer mint egy vekker. A program teljesen rendszerbarát, én 3.0-án teszteltem, de valószínűleg fut a kisebb verziók alatt is. Remélem mindenkinek megnyerte a tetszését, sok sikert hozzá!

OptiMod 4.41

Zenegyűjtők nem nélkülözhetik ezt a kis segédprogramot, mellyel a Sound-, Star-, Noise-, Protracker modulokat lehet optimalizálni és így rengeteg hely takarítható meg. Az OptiMod kiszedi a nem használt hangszereket, patterneket, kitörli a hanszerek végén maradt felesleges üres helyeket, leszedi a modul végére rakott felesleges adatokat anélkül, hogy a zene megváltozna. A program a SHELL-ből indítható, a paramétereit vesszővel elválasztva írjuk utána! A használata a következő: OPTIMOD cél,forrás,parancsok. Néhány parancs: SHORT, SHORT2, MEDIUM, NAME, QUIET: a kiírás módja; NOSAVE: nem menti ki csak optimalizálja a modult; NOPATTERN: patternt nem optimalizál; NOSAMPLE: hangmintát nem szed ki; NOSAMPLELEN: nem vágja le a csendet a hangszerek végeiről; NOPP: nem használja a Power Packer library-t...

MelonTracker 2 and 1/3

A Melon Dezign Protracker átirata, amely azonos a PT2.3a változatával, csak a menüpanelt rajzolták át és elrejtettek benne néhány poént. Például a kijelzők nem csak fel-le mozognak, hanem jobbra-balra is... A program egyetlen erénye, hogy fut Amiga 1200-on is.

Mára ennyit a zenei programokról, a következő számban egy ígéretes új PC-s tracker-ről fogok beszámolni és várható egy interjú a világ egyik leghíresebb Amigás zenészével, akinek neve legyen meglepetés.

Petroff



Mágikus Lapok

Újabb DM segédlettel üdvözöllek a Mágikus Lapokon. Az, aki most a szerepjáték mibenlétével kíván megismerkedni, mellőzve érezheti magát. Pedig nem így van, csak az alapokhoz számtalan más helyen is hozzá lehet jutni. A mélyebbre nyúló dolgokból pedig, úgy látszik soha nincs elég. A **Hit dice** mostani főtémánk. **HD** ami kicsi vagy nagy, de jobb esetben végül mégis kicsinek bizonyul. És ilyenkor a karakterek diadalmasan állhatnak a különböző alakú és méretű lények romjai mellett.

Tehát a HD fontos jelentőséggel bír, akár kicsi akár nagy. Csak a miértjét és a mitőljét nem láttam sehol elmagyarázva. A szörnygyűjtemények használati útmutatójukban a következőt írják, nagy elégedetlenségemre:

"-szabályozza azon Hit pont-nyi sebesülések számát, amit egy lény ki képes bírni mielőtt belepusztul."

Ez a magyarázat csak addig elég, amíg valaki gyorsmenetű harci társasjátékot játszik. De nem elég kiadós, hogy pl: új lények megtervezésében segítsen. Indokolt, hogy az AD&D mégis ilyen egyszerűen írja le a lényeget, mert ezzel valóban gyorsítja a mesélő munkáját. Ebben az egy értékben, a HD-ban összegzi fajtánként a lények fizikai erejét, egészségét, fürgeségét, és harci tudását. Így nem kell egyesével, a karakterkidobáshoz hasonló bonyodalmas művelettel kidolgozni a pár körön belül úgy is halott ellenfeleket. Praktikus, gyors, de nyers.

Most megpróbálok segítséget nyújtani abban, hogy a szörnygyűjteményekbe jól beépíthető saját lényeket készíthess. Az sem mindegy, hogy a már leírt lények adatait is jobban fogod kiértékelni, és elképzelni. Összesen 4 építőelemet kell megismerned:

1. Harci ismeretek.
2. Testi méretek.
3. A test strapabírása.
4. A test anyaga.

Mivel nem vagyok biológus, sem anatómus, nem foglak képletekkel és táblázatokkal elrémiszteni. Kezdem a 4 építőelem rövid magyarázatával.

Harci ismeretei mutatják, hogy a lény amit alkotsz, támadás közben mennyire teszi ki magát veszélynek. Mennyire árt támadásával az ellenfelének, és mennyire képes csökkenteni a közben önmagára háruló veszélyt. A HD építő elemei közül ez aktív, hiszen itt a védekezés csökkenti a veszélyt, nem pusztán csak a lény bírja ki jobban valamely okból.

A lény testi méretei, a főbb méretkategóriákba sorolva. A testi méret nem csak a magasságot, hanem méretet és tömeget is jelent. Ezért található pl.: H(uge)-nak besorolva 6' magas 18' hosszú lény. Természetesen ez is kapcsolatba lehet a lény HD értékével, hiszen ami az embernek karóbahúzás, az óriásnak csak szálkábaülés. Ez passzív érték, sok ártó dologtól mentesít pusztán a lény mérete miatt.

A test strapabírása megmutatja, hogy a lény mennyire mentesül általában a veszélyektől a teste formája és felépítése miatt. Védettebb elhelyezésű és igénytelen belső szervei lehetnek, esetleg a létfontosságú szerveiből több azonos van. Ez is passzív, mert anélkül hogy gondja lenne rá, a lény egyszerűen szívósabb.
A lény testének anyaga ellenállóság szempontjából. Nem ugyanaz mint a strapabírás. Ez főleg a mesterséges, tömör anyagú lényekre vonatkozik. Szintén passzív, hiszen itt az egész test anyaga ellenálló.

Most a négy alkotóelem főleg emberszerű, de eltérő lényekre is vonatkozó alkalmazása jön. Mindegyik elemnél határozzál meg egy HD értéket, és azt vidd tovább a következő elemmel módosításra.

A **TESTI MÉRETEK**-hez itt egy táblázat, ami méretkategóriánként felsorol egy alsó és felső, emberszerű lénynek javasolt értéket. Ebből kiindulva kezdhetsz a lény HD-jának számításához. Az itt szereplő alsó és felső értékek a 4 építőelem különböző, de meglehetősen átlagos arányait jelzik. Egyszerűen, méretenként a közönséges emberszerű lényekre jellemző. Ha az elemek közül egyet, vagy többet nagymértékben változtatsz, a végső HD érték annyira megváltozhat, mintha 1 - 2 méretkategóriával alább vagy följebb szerepelne. Ne feledd, az építőelemeket gyengítheted is!

Méret	Hit Dice
Apró (Tiny)	1HP - 1/2
Kicsi (Small)	1/2 - 1
Közepes (Medium)	1-1 - 2
Nagy (Large)	2 - 4
Roppant (Huge)	4+ - 10
Óriási (Giant)	11 - 16

Egy kategórián belül a nagyobb lénynek nagyobb HD indulóértéket adhatsz, de ez nem kötelező. Minden egyéb építőelem iszonyatos, rendkívüli erősségéért legfeljebb 1 méretkategóriával nagyobbról válassz HD-ot.

A HARCI ISMERETEK engedik meg, hogy a karakterek felvehessék a versenyt náluk testileg szívósabb és nagyobb szörnyekkel. A karakterek HP-ja ugyanis szinte kizárólag ezen alapul. Kitérésen és kivédésen. Legjobb példát erre a Harcos osztályúak mutatnak, ahogy gyakorlás útján tökéletesítik tudásukat. Őket "egyszerű harcosok" helyett inkább a harc művészeinek kellene hívni. De ne vágjak elébe a dolgoknak, hol kezdődik a tanult harci tudás? Természetesen a támadó és védekező alapállások, mozdulatok beidegzésével. Ez minden első szintű karakternél megtörtént, függetlenül HP dobó kockájuk típusától. Ezért több szempontból az első szintű harcosok és mágusok egyformán 1 Hit Dice-osak.

Természetesen ezek az ismeretek eltérhetnek területenként, osztályonként, és fajtánként is. Közös céljuk a testre jutó sérülések gyakori kivédése vagy tompítása, akár fegyverrel akár anélkül. Alapismeretek hiányában az emberhez hasonló lények 1-nél kisebb HD értéket kapnak. Az ilyen képzetlen lényeket körönként jóformán 1-1 ügyes ütéssel el lehet intézni, nem kell egy egész támadást felhasználni ellenük. Jól mutatja ezt a **Sweep** (elseprő) támadás opció, amit szerintem nemcsak a harcos főosztályúaknak, hanem sok szörnynek is meg lehet engedni. Értelmes lényeknél adott a lehetőség, hogy osztályt szerezzenek és abban fejlődjenek. Ilyen esetben szépen elkészíted a PHB és a DMG alapján a statisztikákat. A Harcos osztály a legtöbb esetben kiválasztható, de a nem standard fajoknak minden osztálynál igen komoly szintkorlátozása van.

A harci tudás másik részét az idők folyamán kifejlődött, ösztönösen meglévő támadóformák jelentik. A testükkel harcoló vadállatok és szörnyetegek veleszületett tudása. Ennek mértéke függ a fajta táplálkozási, és szervezettségi módjától. A dögevők (hacsak nem maguk vadásznak, aztán "puhítják" a prédát) ritkán kerülnek harcba, nem támadnak élő lényeket és inkább elmenekülnek a harc elől. Ezért átlagosnál alacsonyabb a tudásuk. A békés növényevők legtöbbször nagy csordában élnek, és mint csorda egyedeket áldoznak a többségért. Így szintén gyenge a tudásuk. Válassz egy átlag alatti értéket a mérettáblázatból, aztán változtasd a többi építőelemmel.

Bezzeg a ragadozók, a húsevők. Akár különleges állatként, akár szörnyként, a leggyakrabban kitalált ellenfelek. Jobbnak kell lenniük kedvenc prédájuknál, hogy életveszély nélkül legyőzhessék azt. Ha magányosan, vagy kis csoportban vadásznak, méretkategóriájukon belül magas a HD-uk. Ha nagy tömegben támadnak, átlagos értékű. A vadászó lények a legtöbb végtagjukat képesek támadásra is használni. Így a harci képességük máris eléggé jelentős előnybe kerül. Természetesen minél nagyobb egy ragadozó, annál több vagy nagyobb zsákmányt kell vadásznia tápláléknak.

Mind a tanult, mind az ösztönös kiemelkedő tudást következőképp jelezd: A lények zárt közösségben felnőve igen sokat gyakorolják a harcot, vagy a fajta pusztán rendkívül agresszív és támadó. A HD-uk átlag feletti, közeli a méretükhöz javasolt maximumhoz. És + összeggel is bővül! Ez vagy fix: +3, +4, akár +6, javítva a ThAC0 és mentődobások értékét, vagy +d8-nál kisebb oldalú kocka, ami egyedenként különbözőképp javítva eltérő tudást jelez. A harci tudás kevésbé játszik drasztikus szerepet, mint a többi jóval "szörnyesebb" elem.

A TEST STRAPABÍRÁSA -az emberszerű lényeknél nem túl bőkézzel mért. Alapvető védekezés pl.: a vérzés sebképződéssel eláll (ha nem túl nagy a sebnyílás mérete). Vészhelyzetben a légzés erősödik, a több oxigén és a szervezeti stimulálók (pl.: adrenalin) feldobják a test teljesítőképességét. De amikor elérkezik a szerencsétlen pillanat, és egy penge behatol a mellkasba Nos, ekkor már nem nagyon ugrálhatunk. Az ilyen közvetlen sérülésekkel szemben kevéssé edzhető a szervezet. Legjobban az ütő-zúzó támadások ellen bír megedződni, jó példa a küzdősportolók ütésbírása. Mi történik ha a fizikai támadást mégis közvetlenül a szervezetnek kéne elnyelnie? Például alvó karakternek, vagy egy felkészületlen átlagembernek. Ilyenkor 3 HP sebződés már létfontosságú szerv károsodását jelenti (valahol olvastam...). Rövid időn belül a sérült meghal. A hozzánk hasonló lényeknek marad tehát a harci ismeretek fejlesztése.

De a strapabírás különböző formáiról van szó, térjünk hát rájuk. Kezdem néhány valóságban is létező példával, ezek kisebb-nagyobb lépésenként javítják az eddigre megállapított HD értékét. Egy arasznyi kismanónál például nem túlságosan. Döntsél mértékükről:

· Ha az erek rendszeresen tartalmaznak kis zsilipeket, akkor ha egy ér roncsolódik, a zsilipek lezárják, így sokkal kevesebb testfolyadék veszik el.
· A létfontosságú szervek a legjobban védett helyen vannak a testben.
· Ha a létfontosságú szerv több helyen levő kicsi egységekből áll, kisebb a veszély, hogy egyszerre megsemmisüljön.
· Vagy a szervekből több tartalék is van, a sérült szervnek a tartalék átveszi a feladatát.
· A sérült szövetek, az elhalt részek környéke sarjadzásnak indul. Ha nagyon gyorsan burjánzik, helyreállítva a megelőző állapotot, akkor regeneráció történik.

Két fontosabb, általad meghatározható mértékű hiba, ami sokat ront a HD-on:

· Rosszul elhelyezett szervek, esetleg egy félresikerült kísérlet hozta létre a lényt. Védtelenül vannak elhelyezve a szervei. Látványnak nagyon visszataszító és félelmetes lehet. Ezért ritkán vadásszák a lényt, így el tudott terjedni.
· Nem elég hatékonyak a szervek a test ellátásához, ezért a lény gyenge. De nagyon rossz ízű, ezért nincs természetes ellensége -> elterjedt.

Most a durvábban értékelhető dolgok jönnek, egy ilyen akár önmagában magasabb méretkategóriába lökheti a HD értékét.
· Anyagtalan lény, csak mágiával átitatott fegyver sebzi.
· Félig folyékony, kocsonyás lény, csak meghatározott fajta támadásra érzékeny. Arra sem nagyon.
· Élőholt, tagjait valami túlvilági, természetfeletti erő mozgatja, meg kell semmisíteni egész testét hogy elpusztuljon.
· A lény rengeteg egyforma, önállóan gyenge egységből áll. Bizonyos fokú pusztulásnál a maradék egységek különválnak, és később újra össze.
· Ha a lény sok végtaggal rendelkezik, a testénél hosszabb végtagoknak vagy csápoknak adjál külön HP-ot. Alapesetben a lény HD-ainak számát HP-ban. Az ilyen csápok elvesztése a lényt általában nem bántja, nem pusztul bele. Esetleg amíg újakat növeszt, addig meghúzódik valahol. Ha a csápokat jobban használja, külön ThAC0-t rendelj hozzájuk. Ha gyengébben, rendelj hozzájuk a lényénél kisebb HD-ot, és aszerint számold ki a sérülésüket és ThAC0-jukat.

Ide tartozik még, ha a lény valamilyen nem általános veszély ellen alkalmazkodott. Ilyenkor a HD-ja nem javul, de most nem akarok ilyesmivel foglalkozni. Mindenesetre, gondold végig miért, és hogyan fejlesztett ki ellenállóképességet? Milyen varázstárgy készítéséhez hasznos a lény ellenanyaga? A karakterek szívesen hordoznak maguknál mindenféle undorító trófeát, ha azért jó pénzt kaphatnak.

A **LÉNY TESTÉNEK ANYAGA** - ellenállósági szempontból. Ez kicsit más, akárcsak a szörnyek amiknél meghatározó. A méretükből és anyagukból nagyon jól meg lehet határozni a mesterséges élettelen szörnyek, gólemek, automaták és a hasonlóan megtestesülő pl.: elementálok statisztikáit. AC, HD, ThAC0, HP, minden sablonosítható. Készíts olyan táblázatot, ami anyagonként és méretenként tartalmazza ezeket. A sebzéstől a HP-ig (strukturális pont), ugyanis az ilyen lényeket aprólékosan készítik el, és karban is tartják. Csak akkor dobj HP-t, ha egy sokat hánykolódott teremtmény kerül elő. Ezeket a lényeket általában testük szétrombolásával lehet elpusztítani, de a közismert példáknak van egy titkos, nagyon sebezhető pontjuk is (power on/off). Sorry, hogy nem közlök néhány új példát. Hagyok másnak is a babérokból. A DMG tárgyminőséggel foglalkozó részének és a gyári szörnyeknek az átnézése elég alap lesz.

A témát zárólag néhány alapvető és egyszerű tanács. Éppen mert olyan egyszerűek, hogy könnyű elfeledkezni róluk. Ahol nagyobb a méret, vagy a HD, ott nagyobbat módosíthat ugyanaz a tényező. Ha már saját magad alkottad a lényt, illik ismerned is.

A SOKdSOK az nem biztos hogy jó is.

A végső cél, hogy a mesédnek megfelelő lényt alkossál. Ezt a megítélésen alapuló, táblázathegyek nélküli módszert eléggé jól használhatónak tartom. Fölösleges minden testrétegnek vagy szövetnek térfogategységnyi HP-t adni, és egyéb boncmesteri ismereteket használni szörnyek készítéséhez. Ennek kihasználására már olyan harci rendszer kellene, amely minden találatot vektorokkal és képletekkel számol.

És végül egy apró figyelmesség azoknak, akiket még nem érdekel a főtéma. Két új képzettség következik, a Rogue képzettségcsoportot bővítve.

Név	Fecsegés (Chit-chat)	Tűznyelés (Fire breathing)
képzettségpont	# 1	1
vonatkozó tulajd.	karizma	egészség
csekk módosító	-1	0

A karakternek jól jöhet ha kimeríthetetlen forrással rendelkezik a környezetét érdeklő témákból, valódi vagy hamis hírekből, és pletykákból. A legnyilvánvalóbb alkalmazások a beszélgetőpartner figyelmének elterelése, és a társasági összejöveteleken való résztvétel. Használatára egy példa:
Ha a cél egy balek figyelmének elterelése, aztán meglopása, barátságos hangulatú célpontot kell kiszemelni. Aztán nyitásnak csekket kell dobni, hogy sikerül-e a célpont figyelmét felkeltő témát szóbahozni. Ez 1d4 perc ismerkedés közben történik. Ilyenkor az áldozat még éberen figyel, és a lopás felfedezésének esélye hagyományos. Ezután, ha a csekk sikeres, a karizma értékével egyenlő számú percig az áldozatot leköti a fecsegés, könnyed viselkedésre vált, így a lopást feleakkora eséllyel veszi csak észre. Ez idő alatt, a szabálynak megfelelően addig lehet újra és újra próbálkozni a zsebtolvajlással, amíg az áldozat nem vesz észre semmit.
Ha az idő letelt, egy újabb sikeres csekk szükséges a percenkénti folytatáshoz, minden további percben egyel több büntetéssel. Elrontott csekknél az áldozatnak eszébe jut, hogy éppen valami dolga van.
A Local history képzettséghez hasonlóan nem szükséges szerepjátszani a beszélgetést (ami rendkívül fárasztó lenne), a karakter nem igazán egységes vagy értékes dolgokról beszél. Ha egy játékos mégis rászánja magát, és reprodukálja a beszélgetést, a mesélő bónuszokat adhat a csekk dobásához:
-5 "Tessék, mire akarsz kilyukadni?"
+1 "Ha már ennyire töröd magad."
+3 "Na, ez igazán jó volt!"

A fecsegés képzettség nem használható információ kiszedésére, ún. beszéltetésre, mert komolyabb témák szóbahozása visszazökkentik az áldozatot az éberségbe. Főleg egyszerű emberek figyelmének rövid idejű elterelésére, vagy összejöveteleken szokásos csevegésre ajánlott.

A tűznyelés fő célja az attrakció, a nézősereg figyelmének lekötése a lángok játékával. A név ellenére a valóságban nem tűznyelés, hanem fúvás történik. Mindehhez jó tüdőre és állóképességre van szükség, mert a mély kilégzések rosszullétet okozhatnak.

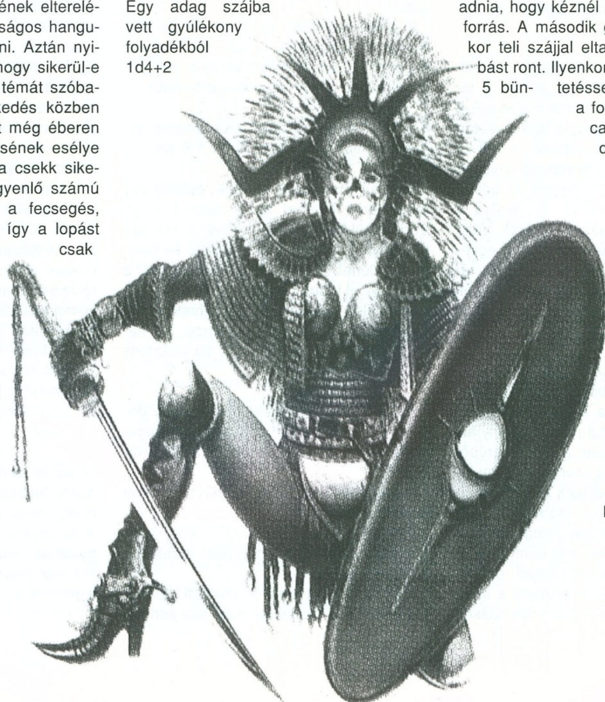
Egy adag szájba vett gyúlékony folyadékból 1d4+2 láng fújható. A lángok hossza max. az egészség értékének 3,5-öde lábban. A nézők szórakoztatására nem kell csekket dobni, csak ha valamilyen speciális trükköt próbál a lángokat fúvó artista.

Természetesen mi más jut erről a játékosok eszébe? A harci felhasználás. De ezek a fúvott lángok meglehetősen ártalmatlanok, ha a mágia teremtette tűzzel hasonlítjuk össze. A legártóbb hatásuk az éghető anyagok meggyújtása. Ez leghatékonyabban meglepett ellenfélen használható. Az ellenfél dobhat egy normál sárkányláng mentőt az ügyességbónuszának hozzáadása nélkül. Ha sikerül a mentődobása, csak 1HP a sérülés, esetleg féloldalt kormos lesz az arca. Ha elrontja 1d3 HP-t sebződik a lángtól, és meggyulladnak a könnyen gyulladó tárgyai. Ha az elkövetkező kört az ellenfél nem a ruhái, tárgyai eloltásával tölti, további 1d3 HP-ot sebződik a tűztől. A ezt követő kör végére pedig 1d4 HP-t sebződik, és a meggyulladt tárgyai megsemmisülnek.

Ha csata közben akarja egy karakter felhasználni a képzettséget, vállalnia kell a következő kockázatot. Először is, egy fegyver vagy a pajzs használatát fel kell adnia, hogy kéznél legyen egy nyílt lángforrás. A második gond akkor van, amikor teli szájjal eltalálják vagy mentődobást ront. Ilyenkor sikeres csekket kell -5 büntetéssel dobnia, vagy kiköpi a folyadékot. - Tizennyolcat vagy nagyobbat dobva önmagára, az ellenfél örömére.

És végül, csak minden második körben fújhat lángokat. Mivel harc közben már az ellenfél is felkészült a védekezésre, egy egész kör és adag folyadék kell a már leírt, meglepetéskor érvényes hatás eléréséhez (és ilyenkor a mentődobást módosítja az ügyességbónusz is).

Hoild



Apró  hirdetés

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/ 765

Amiga felhasználói kézikönyv magyarul!

Júniusban megjelent a várva-várt magyar nyelvű kézikönyv az új Amiga tulajdonosoknak, valamint mindenkinek, aki szeretné jobban megismerni a gépét. A könyv 214 oldalon ismerteti az 1.3-as DOS és Workbench utasításait valamint a 2.0-ás rendszerben történt változtatásokat. A könyv ára a Kiadónál 392 Ft.
Kapható még: AMOS kézikönyv magyarul! Ára: 330 Ft

Érdeklődni lehet:
Arany Sándor
Tiszaföldvár Ószőlő, Fő u. 64.
Tel.: (06-56)-350-191/307 mell.

Kidobosok! Van még valakinek VIC 20-hoz programja??? Ez most tényleg komoly!!!
Brazil
GURU · 1399 Bpest, Pf. 701/765

Eladó egy Merlin II 24 bites grafikus kártya Amigához 4 MB RAM-mal, 52 MB Quantum SCSI hard disk, Pioneer CT447 szalagtesztelő deck.
Tel.: 183-1573

Eladó új 3,5 inches 1.44 MB-os floppy meghajtó IBM PC-hez.
László József
Tel.: 147-15-60 / 192 vagy 263 mellék - munkaidőben.

Eladó: A500 (v1.3) 1 MB RAM, 2 db Quickshot II joy, 120 lemeznyi prg., 4 db lemeztartó doboz, TV-modulátor. Irányár 32e Ft. Ugyanitt eladó 1 ADLIB 2.000 Ft-ért, és 1 SBL hangkártya 4.500 Ft-ért.
Érdeklődni:
Tel.: (06-48)-345-227
Minden nap 16:30-tól

AMIGA 500, 512 kbyte órás memóriabővítő, színes, sztereó monitor, monitorfilter, 100 lemez játékokkal, 1 joy, szakkönyvek, újságok eladó.
Csomós István · Tel: (36) 314-580

AMIGA 3000 25 MHz 6/100 MB. Color lace mon. Genlock (splitterrel). Digiview, DTP és videó install, és jogtiszta programokkal eladó. Ár megegyezés szerint.
Érd.: 76/488-192

ZENÉSZEK FIGYELEM! Olcsón eladó egy 1 MB-os Atari ST, mono monitorral, sok MIDI-s programmal!
Érd.: 185-94-57
(Esténként, Nagy Gergelynél).

Eladó: A500 (1 MB, modulátor) 26.000 Ft. A500+ (1 MB, modulátor) 26.000 Ft. 2 db Action Replay MK3 (5.000 Ft/db). C64/II + 1541 13.999 Ft.
Érdeklődni:
Kristin Róbert,
Mátészalka, Mátyás Király út 9.
Tel: (44) 314-308

Helló! Ha meg akarsz szabadulni Game Gear-edtől, én vagyok a te embered! Magas áron felvásárolok Game Gear-t, sőt, kiegészítőket is, főleg TV tunert. Tehát, ha van felesleges Game Gear-ed, és és TV tunered - de ha csak az egyik, az sem baj - ragadj tollat, és írj a következő címre:
Szabó Barnabás
4800 Vásárosnamény,
Bocskai u. 27.

Eladó 180 db SONY DSDD lemez, QSII TURBO joy, QSW5 analóg joy + felhasználói könyvek Amigához.
Lénárt Barnabás. Tel: 140-65-66

Eladó egy PC mini torony ház tápegységgel együtt.
Érdeklődni lehet a 183-72-99-es telefonon lehet.

Keresek eladó DRAGON 32 vagy DRAGON 64 típsusú számítógépet. Lehetőleg működőképeset!
7617 Pécs, Pf. 58.
Tel.: 06-72/412-809

AMOS the Creator

Üdvözlet minden olvasónak!

Bár ez nem az idei első szám, mégis megragadjuk az alkalmat, hogy ismertessük terveinket erről a havi 1 oldalról 1994-ben. Igyekszünk mindig hírt adni az Amos fejlesztésének legújabb eredményeiről. Fő témánk továbbra is az Amosban programozó lelkeket szellemi desszerttel ellátni, ezért eztán is lesznek forráslisták és magyarázatok is mellé. A lemezújságok összeállítása is folytatódik, de rendszerességéhez még mindig szükséges a ti ASCII-ban gazdag hozzájárulásotok is. A jövőben megjelenő ilyen lemezek rövid tartalmát itt a GURU-ban is leírjuk majd kedvcsinálónak. A következő számtól végre elindul a HAC Developer Team munkájának ismertetése, olvasóink aktív részvételére számítva. Aki még nem tudja miről is van szó, írjon a címünkre. Ha már az írásnál tartunk, meg kell említeni, hogy sajnos az utóbbi időben megfogyatkoztak a hozzánk érkező levelek. Talán azért, mert mindenki igényét maradéktalanul kielégíti az amit írunk. Bár ezt gondolni ostobaság lenne részünkről. Lehet az is, hogy senkit nem érdekel a rovatunk? (Ez persze még nagyobb ostobaság) Mindenesetre várjuk mindenki észrevételét. De térjünk végre a komoly dolgokra. Amos AGA! Nyugalom, nyugalom! Ilyen még nincs, ám Francois Lionet (az Amos rendszer megalkotója) tavaly karácsonykor azt nyilatkozta, amint befejezi jelenlegi munkáját, legfontosabb feladatának tekinti az Amos AGA-t. Minden bizonnyal a régi Amos the Creator-hoz nem lesz update, viszont az Amos Pro AGA update PD formában lesz elérhető.

Két hónapja ott hagytuk abba, hogy folytatni fogjuk a Turbo Extension leírását. Ám legyen. Ha már felgyorsítottuk programunk grafikai rutinjait, nézzük hogyan scrollozhatunk egyszerűen és gyorsabban mint valaha.

Blit Left scr,x,y To x1,y1,shift
scr - a képernyő sorszáma
x,y - a scroll mező
shift- az egyszeri görgetés mértéke
Ez nem helyettesíti teljes mértékben az eredeti Def Scroll és Scroll utasításokat, de a következő megkötések mellett horizontális scrollozáshoz jobb az eredetinél. Az x és x1 koordináták 16-tal oszthatóak kell legyenek (ellenkező esetben lefelé a legközelebbit választja). A shift értéke -15 és +15 között használható. Ha ez az érték negatív, akkor a mező balra, pozitív esetben jobbra görgetődik.

Blit Store Left scr,nr,x,y To x1,y1,shift
nr - a scroll def. sorszáma
Ez már fejlettebb lehetőségeket kínál. A scroll végrehajtása nem indul meg azonnal, hanem későbbi használatra adatai elmentődnek. A továbbiakban az nr-ként megadott számmal hivatkozhatunk rá, ami 96-ig terjedhet. Ha megadtuk már egy vagy több scroll adatait, akkor ezeket egyszerűen mozgásba is hozhatjuk.

Multi Blit start To end start, end - scroll sorszámok
Az előbbi utasítással beállított adatoknak megfelelően egyet lépteti a scrollozást. Valószínű, hogy szükségünk lenne a fenti utasítás ciklikus végrehajtására is. Erre itt van a:

Blit Int On start To end start, end - scroll sorszámok
Most megszakításból a program további futása mellett végzi a scrollozást, így nem kell foglalkoznunk a képfrissítéssel való szinkronizálással sem. A start és end a scroll definícióban megadott nr sorszám. Ha csak egyetlen scrollt akarunk futtatni, akkor a start és az end azonos. Nézzünk egy egyszerű példát a fentiekre, amit a Turbo szerzője mellékelt az extensionhöz.

```
'Megnyit egy képernyőt
Screen Open 0,320,200,2,Lowres

'a scroll szövege
TEKST$="HELLO GUYS... MULTI BLIT IS
NOW RUNNING UNDER INTERRUPTS !!!"

'annak hossza
_LENGTE=Len(TEKST$)

'az első betűtől az utolsóig
EERSTE_LETTER=1
LAATSTE_LETTER=EERSTE_LETTER +
                       _LENGTE
LETTER=1

'az egyik sor balra (shift negatív)
Blit Store Left 0,1,0,104 To 320,111,-1

'a másik sor balról jobbra
Blit Store Left 0,2,0,122 To 320,129,1

'mindkét scroll megszakítás Blit Int On 1 To 2
'a ciklus egyenként kirakja a 'következő betűt
mindkét scrollhoz
Repeat
   COUNT=0
   Text 300,110,Mid$(TEKST$,LETTER,1)
   Text 0,128,Mid$(TEKST$,LETTER,1)
   Add LETTER,1,EERSTE_LETTER To
                    LAATSTE_LETTER
   Repeat
      Wait Vbl
      Inc COUNT
   Until COUNT>10
Until Left Click

'leállítja a megszakítást
Blit Int Off

'törli a scroll definíciót
'ezzel felszabadítja a memóriát
Blit Erase 1
Blit Erase 2
```

Óvakodjunk a programból <Ctrl-C>-vel kilépni, mert akkor a scroll még megszakításából adódóan tovább fut. Fontos, hogy a Multi Blit vmint. a Blit Int On utasítások elől bezárjuk a képernyőt, akkor menthetetlenül lefagy az Amos. A megszakítást leállítani hivatott a Blit Int Off utasítás, amit sose feledjünk használni.

A scroll definíciók némi memóriát is lefoglalnak, ezért használatuk után célszerű törölni őket a Blit Erase nr utasítással. Ha nr negatív, akkor valamennyi scroll def. törlődik (egy Default is ugyanezt eredményezi). Ha változó sebességű scrollra van szükségünk, akkor menet közben az előre definiált shift értékét megváltoztatja a

Blit Speed nr,shift.
Shift értéke mindig pozitív kell legyen, tehát az irányt innen nem változtathatjuk meg.

A blittel kezdődő utasítások családjába tartozik még egy képernyő törlő utasítás is.

Blit Clear x
x - a bittérkép sorszáma
Ha x negatív, akkor valamennyi bittérképet törli, közel kétszer olyan gyorsan, mint az eredeti Cls.

Végül néhány mérési adat:

1 Cls végrehajtási ideje	1,39 1/50 sec;
1 Blit Clear -"-	0,86 1/50 sec;

1 Blit scroll def. lefoglal 40 byte-ot;

320×200/5 képernyő balra teljesen kiscrollozva, különböző módszerekkel:

eredeti Scroll	- 551 1/50 sec;
Blit Store Left + Multi Blit	- 331 1/50 sec;
Blit Left	- 331 1/50 sec;

A tapasztalat arra késztet, hogy ne írjunk semmit a következő hónap témájáról, csak annyit, hogy azt is érdemes lesz olvasgatni.

Lázi & Angler (HAC)

Hungarian Amos Club · 1675 Bp., Pf.:116

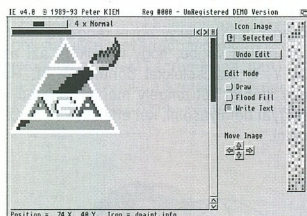
PD ZÓNA

Icon Editor v4.0

Egy jobb szerkesztő?

E OS2.0+ program segítségével mindenki tetszőleges ikonokat tervezhet a Workbenchez. Ez elméletileg megtehető a rendszer részét képező IconEdit programmal is, de a gyakorlatban több nehézségbe ütközik a szerkesztés (pl. korlátozott a szerkeszthető ikon felület).

Az Icon Editor használatával nem csak nagyobb ikonok szerkeszthetők, hanem több kényelmi szolgáltatás is igénybe vehető. Ilyen pl. az IFF képek importálási lehetősége, sajnos nem támogatja az összes formátumot, de így is lehetséges képek beolvasása. Egy másik, a dokumentációban szolgáltatásként leírt lehetőség, hogy a ToolType-on keresztül konfigurálható, a gyakorlatban inkább kényelmetlennek bizonyult: ilyen lehetőség egyébként a színek számának, a képernyő felbontásának, a maximális ikon méret (320×128, ill. 640×256) megadása.



Kényelmi szolgáltatás még, hogy támogatja feliratok készítését a betűkészlet, mérete és színe, valamint a hátterének színe is beállítható.

A program demo verziója, mely az 910-es AmigaLibDisken található, indítás után 30 másodpercig a regisztrálásra felszólító üzeneteket küld és minden mentési funkció után kilép a programból. A teljes értékű változat 20 ausztrál dollár elküldésével kapható meg.

FmsDisk 1.0

Egy RAD: alternatíva

Sokan használnának RAD:-ot gépükkel, kihasználva azt, hogy továbbra is szektor és sáv szervezésű egység, ugyanakkor a RAM disk sebességével vetekszik az átviteli sebessége. Ennek legtöbbször az az akadálya, hogy a RAM-ból soha sincs elég.

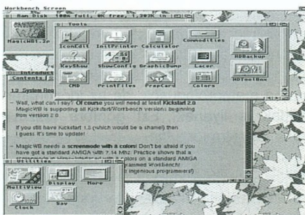
Az fmsdisk.device segítségével lehetőség van a hard disken elhelyezkedő file(ok) segítségével a problémát áthidalni. A program segítségével maximum 32 db egységet hozhatunk létre, melyek mindegyike floppy lemezként viselkedik. A sebességük lassabb lesz mint akár a RAD:, akár a file-t tartalmazó hard disk sebessége, de ez általában (a nyújtott előnyöket figyelembe véve) még elviselhető. Ilyen szolgáltatás, hogy az egység tartalma sem reset, sem kikapcsolás után nem vész el, de a hagyományos lemezekkel ellentétben erről nem lehet bootolni.

A program és forráskódja (assembly és C nyelvű) az AmigaLibDisk sorozat 294. lemezén található.

MagicWB 1.2p

Új kinézetű Workbench

Ha valaki már megunta a megszokott Workbenchet, akkor ennek a programnak az installálásával teljesen megváltoztathatja annak kinézetét. A Commodore "szürke" ikonjaival ellentétben 8 színű ikonokat kapunk, melyek leginkább interlace-ben néznek ki jól. A program háttérnek betölthető képeket, valamint fontokat is tartalmaz. Ez utóbbiak részben újak, részben a Workbench-hez adott fontok kiegészítései (a nemzeti karakterek is teljesek).

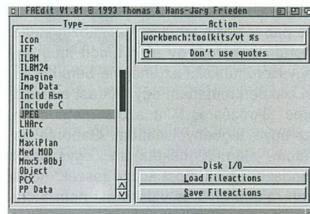


A program ShareWare, a 20 DM elküldésével kapható meg a legújabb változata (jelenleg 1.5), mely rengeteg bővítést tartalmaz: további iconok, háttérképek, fontok, segédprogramok stb. A MagicWB használatához legalább 2.0 rendszerre van szükség, a háttérképek használatához 3.0 alatt a NickPrefs programra is szükség van, melyet a szerző mellékel az egyszerűség kedvéért.

MegaView 2.0

Egy intelligens viewer

A legtöbb, file-ok megjelenítésére szolgáló program csak bizonyos, erősen korlátozott típusú file-okat képes megmutatni. Bizonyos file-okat pl. MultiView-val, másokat ViewTek-kel stb. lehet, ill. a megjelenítés sebessége és szolgáltatásai miatt célszerű megtekinteni. Ennek megoldása a DiskMasterben vagy a DOpusban viszonylag egyszerű, a Workbenchen nehezebb.



Ezen próbál meg segíteni az OS3.0+ datatype rendszere, mely támogatja adattípustól függő megjelenítő rutinok rendszerbe fűzését. Azonban nincs mindenkinek 3.0-ja, ill. az elérhető datatype-ok száma korlátozott. Így jól használható a whatis.library azonosítására épülő MegaView program. A library sajátos leíró nyelve segítségével összerendelhetők a filenevek, a kiterjesztések, a file jellegzetes byte-jai a file típus nevével. Az azonosító file az S:-ben helyezkedik el és alapállapotban is sok file-típust ismer.

Ugyancsak az S:-be kell elhelyezni azt a MegaView-hoz tartozó szöveges file-t, mely a file-típusokat és a hozzájuk tartozó megjelenítő programot rendeli össze. Ez a file egy szövegszerkesztővel, vagy a program(csomag) részét képező FAEdit programmal szerkeszthető, mely működéséhez MUI-t igényel.

A program Public Domain, működéséhez OS2.0+-t igényel, a szerzők a teljes C forráskódot mellékelik.

(JOCO)

IMAGINE rovat

Helló-halló mindenkinek! Újra itt az Imagine rovat, ami más megfogalmazásban azt jelenti, hogy két oldalon keresztül a buta elmélkedéseimet olvashatjátok az egyik legnépszerűbb ray-tracerről.

Előtte azonban egy jó hír, mire ezeket a sorokat olvassátok, már a nyomdában van a "Ray-tracing Amigán és PC-n, Imagine" című könyvem, néhány héten belül a boltokba kerül. A könyv közel háromszáz oldalas, tele színes képekkel. Áttekintés-szerűen szó esik benne a legelterjedtebb 3D modellező programokról, valamint a 2.0-s Imagine minden funkciójáról, teljes részletességgel, kezdőknek is érthető módon. A könyv fogyasztói ára ÁFÁval 768 Ft. Megrendelhető a címemen, utánvételes szállítás esetén a postaköltség téged terhel (kb. 180Ft). Olcsóbb, ha egy rózsaszín csekken elküldöd a 768 Ft-ot, ekkor én állom a postadíjat.
E rövid kis önreklám után kezdjük a mai szentenciát...

Jó pap is holtig tanul, tartja a közmondás. Aurum is három év után tudott meg egy egyszerű funkciót az Imagine-ben. Korábbi cikkben mutattam egy eljárást a tengelyes tükrözésre. Mint azóta megtudtam, az egyik legbonyolultabbat. Gaborca barátom elárulta nekem az egyszerűbb módszert, amit most közzé teszek, hátha van rajtam kívül is valaki, aki nem tudta. Nos.
Válaszd ki a tükrözendő tárgyat, menj át Pick Points módba és válaszd ki a tárgy összes pontját. Ezután a Transformation Scale-jében, annál a tengelynél adj meg -1-et, amelyikre a tükrözést végre akarod hajtani. Persze nem csak -1 lehet az arány, hanem bármilyen negatív szám is, de akkor a tárgy mérete is változni fog.
És most az ehavi első tananyag: Brush feszítés gömbre. Gondolom sokan próbáltatok már földgömböt készíteni. Az eljárás (elvileg) egyszerű. Az Attributesben klick az egyik brush kapcsolóra, megadni a brush nevét, Wrap X, Wrap Z bekapcsol és OK. A brusht a program automatikusan elhelyezi úgy, hogy az teljesen beterítse a gömböt.
A gondok a rendering után jelentkeznek. A képet kritikus szemmel vizsgálva, főleg a földgömb hátoldalán, Amerika nyugati partjai táján jelentősen torzul a brush. Sokan feltették már nekem a kérdést: Hogyan tegyem rá a képet a gömbre, hogy ne torzuljon?

A megoldás nem a brush elhelyezésében van, hanem, hogy milyen képet használtunk. Hogy mindenki megértse (vagy hogy jól összezavarodjon és soha ne értse meg), tartunk egy kis matek órát. Megismertetlek benneteket azzal a matematikai eljárással, amellyel a program a brusht a tárgyra feszíti.

A kép vízszintes koordinátája legyen U, függőleges pedig V. A méreteket vegyük 1 egységnek, tehát az értéktartomány 0-1 között van. A Fi a kerületi szög, 0-2Pi tartományban, az azimut pedig a gömbön az emelkedési szög -Pi/2 -től Pi/2 -ig
Flat X, Flat Z vetítésnél nincs sok gond, X rendelődik az U-hoz, Z pedig a V-hez.

Hengeres ráfeszítéskor már bonyolódik a helyzet, az ábrán látható koordinátarendszerben kell gondolkodni. Z továbbra is a magasság, míg az R és a Fi az ábrán látható módon származtatható. Ezután már egyszerű a ráfeszítés, az U rendelődik Fi-hez, V pedig Z-hez.

Wrap X, Wrap Z-t bekapcsolva gömbrefeszítés jön létre, ahol U rendelődik Fi-hez, V pedig az azimut-hoz.
Mint látható, Y-nak ebből a szempontból nincs jelentősége.

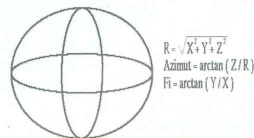
A fenti egyenletek ismeretében már megírható az a program, amellyel a képeket úgy lehet átalakítani, hogy a gömbre feszítéskor torzításmentes ábra jöjjön létre. Kicsengettek, vége a mateknak.

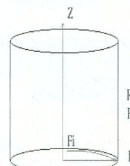
Vissza az eredeti kérdéshez, a földgömbhöz. A világ térképét is így kell eltorzítani? Szerencsére nem, már megtették helyettünk mások. Nem a szokásos Mercator féle vetítési rendszerrel készült térképeket kell használni, hanem olyat, ahol a szélességi és hosszúsági vonalak között azonos a távolság, és a vonalak egymásra merőlegesek. Ilyen térképeket használnak a meteorológusok, de az időzónatérképek is ilyenek. Ezt gömbre feszítve nem jön létre torzulás.

Más. Rengeteg kérdés érkezik az Imagine beépített effektjeivel kapcsolatban, többen hiányolnak egy átfogó leírást ezekről. Legyen meg az Ő akaratuk. Most hely hiányában csak egy rövidebb ismertetés adok, akiket bővebben érdekel a téma, a könyvemben részletesebben, példákkal illusztrálva is lesz róluk szó.

Az Imagine rendelkezik néhány látványos hatást létrehozó effekttel, ilyenek például a tűzijáték, a robbanás, forgás stb. Ezeket nem a Detail editorban, hanem az Actionban rendelhetjük a tárgyakhoz, egyszerre akár kettőt is. A hozzárendelést az F/X 1 és F/X 2 sorokban tehetjük meg. Az effektek hasonlóan a textúrákhoz, rövid külső modulok, amelyek nem foglalnak el sok memóriát a renderingkor, megfelelő dokumentációk birtokában bárki írhat új effektet. Persze kell hozzá egy kis programozói véna is. A lényeges különbség, hogy az effektek nem a tárgy felületét, hanem a geometriáját módosítják, egy animációs sorozat alatt.
Ennyi bevezető elég is, vegyük sorba őket.

Az első effekt a Boing. Ez valamely tengelye mentén összenyomja, vagy széthúzza a tárgyat, majd visszaállítja eredeti méretére, hasonló hatást keltve, mint például egy pattanó labda.
Az effekt kérdezőjében a Start és az End Frame gondolom nem szorul bővebb magyarázatra, ezen kockák között hajtódik végre az effektus, jelen esetben a pattanás.
Az összenyomódás-széthúzódás egyszerre csak a tárgy egyik tengelye mentén mehet végbe, hogy melyiken, azt az X, Y, Z kapcsolókkal dönthetjük el. Ha egy időben két tengely mentén akarod a tárgyat befolyásolni, két effektet kell használni.





A Squash To... kapcsolókkal lehet beállítani, hogy a tárgy méretváltozása honnan történjen. A Center bekapcsolásával az alakváltozás olyan mint egy scale. A +, vagy a - (XZ or Z) azt jelenti, hogy az adott tengelyen a negatív vagy a pozitív irány felőli oldalon jön létre az alakváltozás. Egy földhöz csapódó labda az alján, általában a -Z felőli részén lapul be, míg ha egy labdára rálépnek, akkor az mind a +, mind a -Z felől lapul.

A Shrink faktor az alakváltozás mértéke. Ha ez kisebb egynél, a tárgy zsugorodik, ha nagyobb, növekszik az eredeti mérethez képest.

A Number of Times input mezőben adhatjuk meg, hogy a tárgy hányszor hajtsa végre a torzulást a Start és az End Frame között.

A következő effekt a Explode. Ezzel az effekttel felületelemeire lehet szétrobbantani a tárgyakat.

A Spherical, Radial és Linear kapcsolókkal lehet kiválasztani, hogy a robbanás gömbszerűen, sugárirányban, vagy egyenes mentén történjen-e.

Ha A Radial-t, vagy a Linear-t választjuk, meg kell adni egy irányt, amerre a robbanás irányul. Erre az X, Y, Z kapcsolók szolgálnak, Spherical esetén nincs jelentőségük.

Az Explosion Distance jelenti azt a távolságot, amelyre a szétrobbanó darabok eltávolodnak az effekt végrehajtása alatt.

Az Expansion Angle a szétröppenő darabok emelkedési szöge. Nagyobb érték esetén a darabok meredekebben emelkednek.

A Triangle Scaling a szétrobbanó darabok végső méretének aránya az eredeti méretükhöz. Ha ez 1, a háromszögek megtartják méretüket. A minimális érték 0.0001. A darabokat teljesen eltüntetni nem lehet, de ha a minimális értékkel zsugorítod azokat, majd az effekt utáni kockában leveszed a tárgyat a színpadról, megkapod ezt az eredményt.

A szétrobbanó darabok el is fordulhatnak, miközben távolodnak egymástól. Hogy hány fordulatot tegyenek meg az effekt alatt, a Minimum és Maximum # of Triangle Rotations adja meg. Minden darab e két értékhatár közötti számú fordulatot végez, véletlenszerűen.

A Random Seed a véletlengenerátor kiindulási értéke, gyakorlatilag nincs sok jelentősége.

A Return to original positions kapcsoló bekapcsolásával elérhetjük, hogy a darabok visszatérjenek eredeti helyükre, a felrobbanó tárgy mintegy "pulzál".

A Reverse explosing timing hatására a robbanás fordítva megy végbe, a darabok állnak össze egy tárggyá.

A Fireworks nagyon hasonló az Explode-hoz, de ez egy Z irányú gravitációval is számol, a darabok visszahullanak. Paraméterei nagyrészt azonosak az előbb ismertetettekkel.

A Distance to fall by end értéke adja meg azt a távolságot, amelyen a szétröppenő darabok elérnék a talajt. Azért a feltételes mód, mert ez nem mindig következik be, lehet, hogy hamarabb véget ér az effekt.

A Make faces sparkle egy kapcsoló, kiikszelésével a darabok úgy színeződnek, hogy a robbanó tárgyszikrázónak tűnik.

A Flash effekttel villogó tárgyat hozhatunk létre, például egy rendőrautó szirénáját. Az effekt nem befolyásolja sem a tárgy színét, sem a fényvisszaverő képességét, sőt fényt sem fog sugározni a tárgy, hanem a Bright opciója kapcsolódik be ciklikusan, átmenettel.

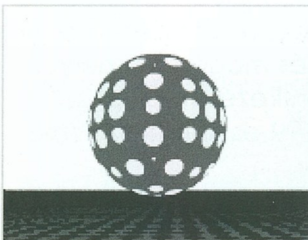
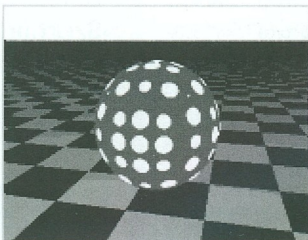
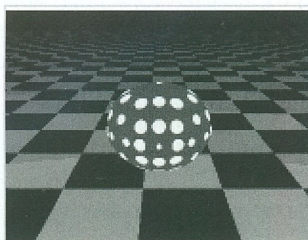
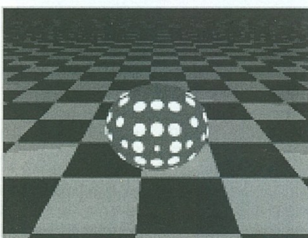
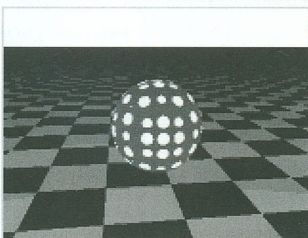
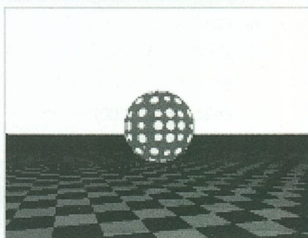
A Bright opció a Detail editor Attributesében állítható be a tárgyra, hatására a tárgy nem árnyékolódik, hanem egyforma színűnek ábrázolódik, világító, fénylő hatást keltve. Ha a Flash effektet alkalmazod a tárgyon, a Bright ennek a kapcsolónak az állapota lényegtelen, azt a Flash fogja szabályozni.

Az effekt beállítása, kérdezője nagyon egyszerű. Az On Frames azon képkockák száma, amelyeken keresztül a Bright bekapcsolása végbe megy, az Off Frames pedig azoké, amelyeken keresztül kikapcsolódik. Az animáció folyamán ezek ciklikusan váltják egymást.

A Start On és Start Off kapcsolókkal szabhatjuk meg, hogy az effekt kezdetén a Bright be-, vagy kikapcsolt legye-e.

A program többi effektjének megtárgyalását elhalasztjuk egy hónappal, addig is sziasztok!

Aurum

NOVOTRADE 2C Kft.



Számítógépek
TV-játékok
Szakkönyvek
Szoftverek
Kiegészítők

SEGA

Mega Drive	21.990 Ft
kazetták	3.250-12.750 Ft
Master System	11.500 Ft
kazetták	2.450-8.500 Ft
Game Gear	17.400 Ft
kazetták	2.660-8.500 Ft
Control Pad (Mega D.)	2.990 Ft
Control Pad (Master S.)	1.600 Ft

ATARI

520 STFM számítógép	19.990 Ft
1040 STFM számítógép	36.990 Ft
1040 STE számítógép	46.990 Ft
Monochrome monitor	19.990 Ft
SF314 külső floppy ST-hez	9.990 Ft
Lynx II	11.990 Ft
Lynx tápegység	990 Ft
Lynx játékok	2.450-4.500 Ft
7800-as videójáték	5.990 Ft

Kiegészítők

Disk boxok	99-990 Ft
Floppy lemezek	350-2.000 Ft
Floppy Cleaner	180 Ft
Printerpapír tépő	370 Ft
Monitor Filterek	700-850 Ft
Quick Shot II Plus Joystick	850 Ft





Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Viszonteladóknak árkedvezményt biztosítunk!
1136 Budapest, Balzac u. 35. Tel.: 140-2954 Fax: 131-5933



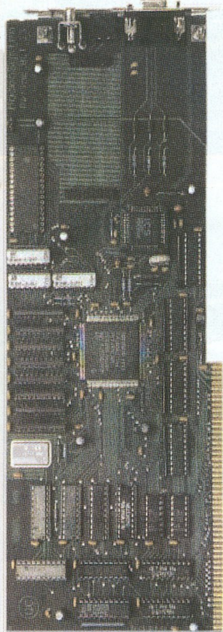
HÍREK

HIBA javítás
nem IBM

Az előző számban megjelent "AAA Chip-Set titkok" című cikkemben szereplő hibát szeretném utólag korrigálni. A PCI buszrendszer kidolgozója természetesen nem az IBM, hanem az Intel.

Retina BLT Z3
Villámgyors

A német MacroSystem cég egyszerre két új terméket is bejelentett az Amiga 2000/3000/4000-es gépekhez.



A Retina BLT Z3 nem más, mint a népszerű Retina grafikus kártya Zorro III-as busz sebességét is kihasználó változata. Ez a Z3 magyarázata a névben; a BLT természetesen blittert jelent. A MacroSystem a kártyához az NCR cég legújabb 32 bites grafikus chip-jét használta fel, a 77C32BLT-t. A kártya maximális pixelfrekvenciája 110MHz - ez lehetővé teszi akár 1280x1024-es felbontás megjelenítését, 24 bit színmélységgel, 65Hz-es képismétlési frekvenciával, nem váltott soros módban.

A kártya érdekessége az a Flash-ROM, amely szoftverből újraírható és a Commodore által a majdani 4.0-ás Amiga OS részét képező RTG (Retargettable Graphics) szabvány meghajtóprogramját tartalmazza majd. A VGA csatlakozó mellett - amelyen az RGB jel érhető el - a kártyán helyet kapott még egy Y/C és egy FBAS kimenet is. Ez utóbbi kettő csak a 98 DM árú V-Code opcióval vásárolt kártyák esetében aktívak.

A video memória mérete 1 vagy 4 MB lehet.

Természetesen a Retina kártyával kompatibilis programok gond nélkül futnak az új kártyával is.

Az árak:

Retina BLT Z3, 1MB - 795 DM,-
Retina BLT Z3, 4MB - 998 DM,-

Turbo memória
Amiga 1200-ashoz

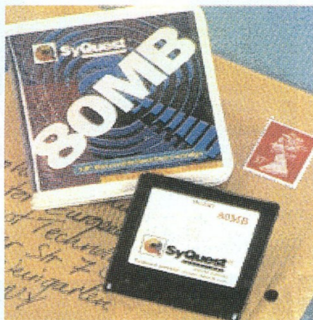
A német Advanced Systems & Software cég Blizzard memóriabővítése A1200-ashoz, méltán nyerte el két német lap "Az év terméke A1200-ashoz" megtisztelő címet. Nos, most a memóriabővítő új változata a szokásos óra, 4 MB RAM hely (külön modullal 8 MB) és matematikai társprocesszor foglalat (max. 40 MHz) mellett most egy új dolgot is tartalmaz. A Fast RAM busz sebességét megnövelték 14 MHz-ről 28 MHz-re, és így a memóriabővítés másfélszer gyorsabb a hagyományos A1200-as bővítőknél. Az AS&S szerint az új kártyával felszerelt gépek háromszor gyorsabbak egy alap A1200-asnál.

A kártya ára 4MB RAM-mal társprocesszor nélkül:
499DM,-

Advanced Systems & Software
Homburger landstrasse 412
60433 Frankfurt
Tel.: (069)5488130
Fax : (069)5481845

SQ 1080
Új SyQuest

A SyQuest név hallatán bizonyára sokaknak a 40/80/105 MB-os cserélhető merevlemez jut az eszébe - jogosan. Nos a SyQuest legújabb terméke az SQ 1080 szintén nem más, mint egy cserélhető merevlemezes meghajtó és a hozzá tartozó 60/80 MB-os lemezek.
A meghökkentő csak az, hogy a meghajtó PCMCIA portra csatlakozik (PC LAPTOP-ok, A600, A1200). A lemez mérete 1.8", az átlagos elérési idő 16 ms, az adatátvitel sebességét pedig egy 32 K-s puffer növeli.
Az új meghajtó 1994 közepétől lesz kapható. A meghajtó ára 40000 Ft (+ÁFA), a 80MB-os lemez 7000 Ft körüli áron várható.



Marinov 'Gaborca' Gábor

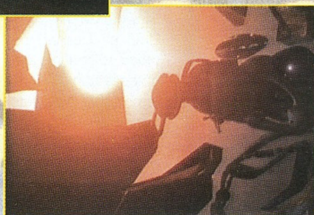
SeaQuest











Minden idők egyik legmagasabb költségvetéssel készült TV-sorozata - minden idők egyik legtöbb trükköt felvonultató sorozata - mindez az Amiga segítségével.

1994 január 19-én 20:15-kor vetítette a német RTL csatorna a SeaQuest sorozat első részét. A bevezető epizód közel másfél órás volt és több trükköt, számítógép animációt tartalmazott mint a "Csillagok Háborúja" vagy a "Birodalom Visszavág". A sorozat az amerikai Amblin műhelyeiben készült, amelynek vezetője Steven Spielberg - így nem csodálkozhatunk azon, hogy ő a SeaQuest producere is. A forgatókönyvíró Erwin Kershner, munkái között szerepel többek között a "Birodalom Visszavág" és a "RoboCop II" is. A főszereplő nem kisebb név, mint Roy Scheider.

Spielberg csapata megpróbál egy új kultuszt teremteni a Star Trek és a Dallas után. A középpontban egy 300 méter hosszú tengeralattjáró áll (SeaQuest), amelynek kapitánya Nathan Bridger (Roy Scheider). A történet 2018-ban kezdődik, az emberiség benépesítette az óceánok mélyét...

A 22 részes sorozat előállítása folyatatásonként 1.5 millió dollárba került - így összességében egy egész estés Hollywood-i játékfilm költségvetésével dolgozott. A sorozat Amigás vonatkozása: az összes trükk, animáció Amigákon készült. A tenger alatti jelenetek elkészítéséhez LightWave-t használtak, az utómunkáknál pedig a Video Toaster rendszer többi részét vetették be. A trükkök elkészítésénél negyven 33MHz-es 68040-es Amigából álló hálózat és egy Video Screamer dolgozott.

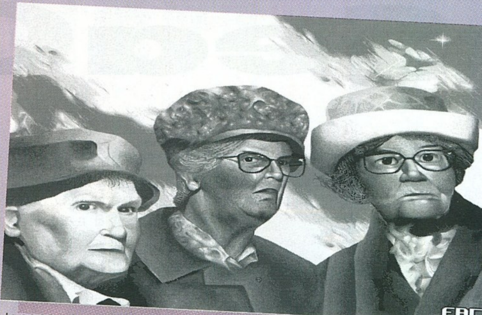
Az RTL-en minden szerdán 21:15-kor tekinthető meg a sorozat aktuális darabja, amely a következő német nyelvű felirattal kezdődik: "Commodore Amiga presentiert:" ("Commodore Amiga bemutatja:").

Marinov 'Gaborca' Gábor

ui.: Köszönet Bassmann-nak a képekért.

DEMOLOGIA

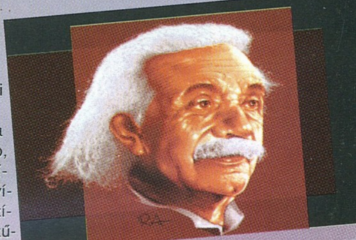
Full Moon / Virtual Dreams of FLT:
Minden idők leghosszabb, 884 kilobájtos lemezen terjedő file demoja a Party demoversenyén második helyezést ért el. Az összeállításban az Absolute Inebriation-ből ismerős tavalyi társaság, Doctor Skull mint programozó, a Jaco-Alien grafikai páros, míg audio részen a mindig egyedi Heatbeat és a Norvégiából szerződtetett Jogeir Liljedahl vett részt. Az igen tehetséges finn fiatalokból megalakult banda határozottan fejlődő tendenciát mutat. A texturás labirintus, teljes képernyőt lángra lobbantó tűzeffektus és az első nyújtogatott nagyító-forgató láttán akár egy, szoba nagyságú PC tornyokkal rendelkező csoport is elámul. De sajnos itt még nincs vége! Az őrült tempóban pergő zene ütemére pontokból megépített hegyek, vektoros űrjelenet és az alagutak vonalas változata váltja egymást. A demonstráció talán leghatásosabb jelenetei a nagyított pixeleljárással megalkotott képmorfózis, plazma valamint fraktál rutin egyedi megoldásnak számítanak. Perkele! Ezt nem elég egyszer látni!



Impulse 2 / Tilt:
Az elmúlt évben a lengyel demok egyre erőteljesebb fejlődésének lehettünk tanúi. Ez a két lemezes program nemcsak a szláv országban, de bárhol Európában megállja a helyét. Hudi és Bukka, a két programozó a grafikák sokrétű mozgatásával próbálkozik, kezdve a forgatott mintával, az először prezentált táj szimulátoron keresztül, egészen a legkülönbözőbb felületeken görgetett textúrákig. A tükrözött forgó arcképek és a cycle eljárással feldobott pörgő kocka mellett még számtalan, a zenére frappánsan időzített rutin követi egymást. A jelenetek többsége szinte leírhatatlan látványt nyújt. Nincs mese, erről mindenki győződjék meg maga!



Arte / Sanity:
Mr.Pet a nagy mester, Chaos árnyékában nem igen mutogatta programozói tudását. Az év végi partyn azonban megtört a jég, s az ifjú tanonc a francia Ra és Moby audiovizuális kooperációjával az A500 eleddig talán legszínvonalasabb demoját mutatta be. A szokásos Moby jazz-blues melódia mellett szokatlanul egyedi, hovatovább káprázatos grafikák mellett újdonságként ható rutinok kavalkádja látható egyetlen lemezre zsugorítva. A proci műveleti képességeinek határát súrolja, a texturás folyosó, a gömbre feszített szövegnagyítás valamint a színekben nem szűkölködő nyújtogatott forgató-nagyító rutin. Amigán még nem láttunk pontozott tájon suhanó scrollt, a Sane plazmának becézett színeljárást, egy grafika ilyen méretű lencsés nagyítását és még a jelenetek feléről sem szóltunk. Minden rutinok ru-

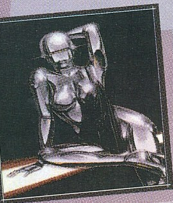










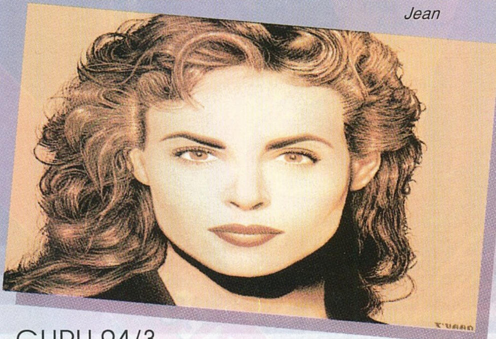


tinja azonban az utolsó részben közzé tett, kizárólag motorolát használó vektorjelenet. Próbáljuk ki 1200-esen, vagy 4000-esen igazi fastmemmel! Ha egy misét nem is, de a harmadik helynél mindenképp többet ér.

Harmagedon / Infect:
A verseny többi indulója mellett erősen közepesnek minősül ezen német összeállítás. Szép megoldások azonban itt is bőven akadnak, ilyen a pontokból felépülő árnyékolt kocka és vonalvektorlabda, a koncentrikus csápok, valamint a Kefrens féle átlátszó vonalalagút gyorsabb átirata. Utoljára, de nem utolsó sorban kéjsóvár demológus szemeimet legszívesebben egy hölgy zene ütemére zoomolt bájain legeltettem!

Dizzy Tunes II / Spaceballs:
Mindenképpen úttörő tevékenység tanúi lehetünk, mikor a norvég szín büszkesége és a zenei munkáiról híres Noiseless Production közös alkotását vesszük szemügyre. A program futásához ugyan minimum 1 mega chip szükséges, de a teljes három lemezes anyag HD-re installálható. A rutin a nyolc igen nagy hozzáértéssel elkészített, s emellett minden fül számára kellemes szintetikus melódia akár folyamatos lejátszására is alkalmas.

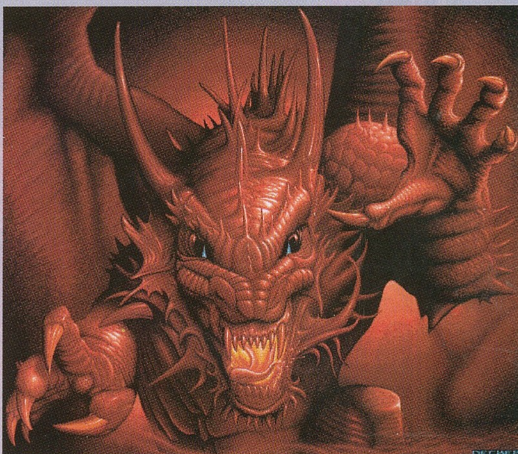
Jean



9 Fingers / Spaceballs

Az űrlabdák éllovas kódere Lone Starr, gondolta lehúz még egy bőrt a múlt alkalom győztes klippjéről. Így született meg a State Of The Art második része. A csaknem 3 perces animációt ezúttal még gondosabban megszerkesztett vektoros táncemuláció jellemzi. A Travolta zenére precízen igazított jelenetek már-már annyira élethűek, hogy könnyedén azt hihetjük, az MTV egyik képtrükkökkel torzított zenevideoját látjuk. Nos, az eddigi vélemények alapján ez a bőr erősebb és tartósabb lesz az elődjénél, de a viszonylagosan gyenge negyedik helyezés mellett is biztos jelöltje a toplistáknak.





Origin / Complex

A karácsonyi party első számú sztárja, a francia ex-Digital gondozásában megjelent két lemezes trackmo volt. A Gengis féle kódot és Clawz grafikát az Amiga 1200 című demoból sokan ismerhetik már, emellett a látvány magas színvonalához nem kisebb nevek, mint Alex, Mack, Titan és Hof járultak hozzá. Az, hogy nem akármiről is van szó, már az első animációk elárulják, azonban pislogni sem marad időnk, amikor az AGA készlet képességeit erősen kihasználó Transformer szimulációt nézzük végig, mely az alagút rutinok eddigi változatait nevetségessé tevő jelenettel zárul. Az új ötletek közül kiemelkedő a megvilágított pencilkocka, a texturált dragon labda, valamint az eleddig megjelent legfinomabban kidolgozott forgató eljárás. Csak hab a tortán a még fejlesztésre szoruló, de kellemesnek minősíthető labirintus rutin.

INVENTORY

BEVEZETŐ

Üdv mindenkinek!! Új év, régi Chaos, és ismét veletek ugyanitt! Reményeim szerint február lehet, mire kezetekbe veszitek eme stuffot (néhányan már olvassák is.. pedig szépek a színes képek!) Mielőtt belevágnék szokásos észvesztésembe, szeretnék egy pár szavacsocskát szólni eddigi GURU-beli tevékenységemről. Úgy tavasz óta, amióta átvettem itt a stafétát nagyszerű kollegámtól, OMD-től, és persze Szabitól, az a cél lebeg szemem előtt, hogy olyan rovatot vezessek, mely az Atariról szól, de nem csak atarisoknak. Arról, hogy stílusom esetleg ártalmas lenne, nem tudok nyilatkozni, nem kaptam visszajelzést (remélem, nem túl agytépő!). Megmaradnak az eddigi szokásos rovatok, zene viszont egyelőre nem lesz több (ezt a helyet majd Poseidon bácsi fogja kitölteni), továbbra is célunk, hogy minél átfogóbb képet adjunk az Atariról, tesszük, amennyire bírjuk.
Itt jut eszembe, kaptam néhány észrevételt, hogy híreimben többet írok a Falconról és a Jaguarról, mint az ST-kről. Sorry fiúk, jelenleg ezekről a gépekről jön a legtöbb info, én csak ezeket továbbítom feletek. Volt, aki a Jaguarról szóló infokat találta hiányosnak, erre csak azt tudom szintén felelni, azt írom, amiről tudok. Itt szeretném megragadni az alkalmat, és öcsémnek megköszönni eddigi anyagbegyűjtő tevékenységét (ha ő nincs, akkor ma mi sem lennénk...). Amint látjátok, a rovat egy kis átalakuláson megy keresztül, reméljük, tetszeni fog, a mostani csak egy stádium. Úgy látom, lopom a sorokat a lényeges infok elől, ezért csak annyit, hogy a cikkek Falcon030-asokon készülnek, a szerkesztések egyelőre Amigán folynak, de lassan ezt is átvesszük. Stop.

HÍREK

Lássuk röviden, mi történt a nagyvilágban, csak tömören: A HiSoft végre befejezte a DevPac 3-t Falcon030-ra, mely tartalmaz Falcon-specifikus könyvtárakat (MiNT, MultiTOS, DSP stb.), úgyszintén elkészült a Lattice C 5.6-os hasonló újításokkal. Emellett megjelentetett egy érdekes könyvet (Modern Atari System Software - The Book), melynek 256 oldalán megtalálhatjuk a legújabb rendszerszoftverek, a TOS 4.x, a MultiTOS, a SpeedoGDOS (vektorfontok Atarihoz), a MiNT stb. leírását, erősen ajánlott Ataris fejlesztőknek.
A Titan is alkotott egy-két érdekes csecsebecsét, itt van például a Chroma Studio 24, mely egy jópofa animátor Falconra. Íme néhány paraméter: max. 4000 frame 256 / TrueColor-ban, 320×200 / 640×400 felbontásokat használ, virtuálisan akar 1280×960-at is, hardver scrolling, mindenféle érdekes FX (Gouraud shading stb.). De itt van az eXposé nevű TC képdigitalizálója is, mely max. 512×512-t tud TC-ben 25 fps-sel, és persze együttműködik a Chroma Studio-val. Már meg se említem a két profi genlockját, a Graffitit és a Frescot, melyekhez feliratozó progi is jár. Ezeken kívül itt van a T-28 és a T-32 turbókártyák STFM/MegaST-hez. Ennyi egyéb után jöhetnek az infok a Jaguarról, róla lehet ugyanis mostanában a legtöbbet olvasni. Lássunk néhány megjegyzést bevezetőnek:
- A PAL verzió a Nintendoval és a Segaval szemben totál fullscreen!
- Minden nagyobb angol szoftverház fejleszt Jaguarra.
- A Cybermorph játék képernyőnként 400-600 poligont használ.
- Az Atari tervezi a Jaguar 2-t.
- A sebessége megegyezik egy 486DX2-66MHz-es PC-vel 256 színnel, de a Jaguar megcsinálja ugyanezt TrueColorban is (16/24 bit).
Ennyi bevezető után azt is érdemes megemlíteni, kik fejlesztenek Jaguarra. Íme egy tömör lista: Rebellion, Imagitec, Handmade Soft, Beyond Games, Accolade, Activision, Gremlin, UBI, Microprose, US-GOLD, Millenium, Krisalis, SilMarils stb., meg felsorolni is sok! Lesz egy pár régebbi nagy stuff is Jaguarra, pl. Battle Chess, Kick Off 2, 3D Gunship 2000, Double Dragon, Another Wold, Pinball Fantasies, Alone In The Dark, Star Trek (Next Gen.), i tak dalse (lágyságjellel!). Ugh, ez így is nagyon soknak hangzik!

A Falconosoknak megjegyezném, hogy a nagy DSP-fejlesztő, Brainstorm egy ideig felfüggeszti tevékenységét egy ideig, mert ő is átvonult a Jaguarra alkotni. Már lehet kapni Európában is Jagsit, egy francia újság pl. 1790 frankért kínálta.





NEOCHROME MASTER

Nos íme a már (remélem) annyira várt Neochrome Master leírás folytatása. Folytatom tehát ahol abba hagytam.

FELÜLETFELTÖLTÉS

Mint az előző funkciónál, egy teljesen független mellékmenüvel találjuk magunkat szemben ("miscellany"). Tegyük most félre az ikon fő funkcióját, a feltöltést, mivel az semmi lényeges újítást nem mutat, kivéve, hogy mindkét egérgombhoz másmás színt rendelhetünk. Ez a mellékmenü talán a Meochrome Master legfőbb vezérlőpanelje és az itt beállított funkciók talán a program legérdekesebbjei:

· A színek: az STE tulajdonosok ezentúl 4096 színárnyalatban dolgozhatnak. Ha kiválasztjuk ezt az opciót, de csak ST(f)-fel rendelkezünk úgyszintén 4096 színárnyalatban dolgozhatunk, habár csak 512 színárnyalatban látjuk alkotásunkat, de adat szinten a program 4096 színárnyalatban kezeli.

· A nagyító ("magnify"): Na itt néhányan ki fognak borulni... A Neochrome nagyító VÉGRE paraméterezhető! A rendszer ugyanaz maradt (a nagyító követi az egérpointert), de ezúttal beállíthatjuk a nagyító pontosságát és a nagyított pixelek méretét a "typ" opcióval, illetve a "+" és "-" billentyűkkel "rajz" módban.

· Ez a "miscellany" menu végzi a kép 50 Hz és 60 Hz közti váltogatását, illetve lehetővé teszi, hogy mi állítsuk be a szinkronizálást az Overscan instabilitása esetén.

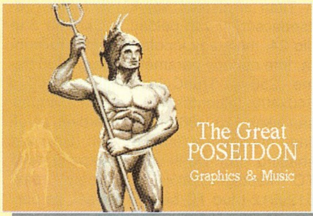
· Ugyanitt aktiválhatunk vagy deaktiválhatunk egy képernyőmentőt "Screen Saver". E segédfunkció feladata, hogy lekapcsolja a képmegjelenítést 3 percnyi nemhasználat után, hogy megóvja a monitorunkat a kép "beégésétől" ha az sokáig "mozdulatlan". Természetesen az egér legkisebb megmozdítása vagy egy tetszőleges billentyű lenyomása visszaállítja eredeti képünket.

· A zene (!): hát igen, hogy hangulatba hozzon minket- ha nem szereti az ember hosszú ideig walkman-fejhallgatóval betömni hallójáratait (szép látvány lehet). A "music" opció segítségével rávehetjük kedvenc rajzolóprogramunkat, hogy 3 sávos Jochen Hippel formátumú zeneszámokat játszon le, miközben mi "szétrajzoljuk" magunkat (mellesleg ilyen sem rohangál minden utca sarkon, még jó, hogy a Delta Force mellékelt nekünk egy ilyen formátumú zenét a teszt példányunkhoz, különben azt sem tudnám, hogy milyen egy ilyen... persze ez csak vicc).

· Végül a menü "save options" gombjának segítségével lementhetjük a Neochrome Master-ben kiválasztott összes opciót, illetve a beállításainkat (képformátumok, szövegstílusok, kefék, ecsetek stb.).

LEMEZ

Jó hír: a legendás NEO-n túlmenően ezentúl több képformátum is kezelhető: IFF, tömörített IFF, PI1 (Degas), PC1 (Tömörített Degas), DOO (Doodle, csak a 32.000 byte-nyi képblokk) és MIX (Mic Dac tömörített). Többek között a lemezformatálás, illetve a file-törlés ezentúl a Neochrome Master hétköznapjai közé tartoznak. Megjegyzendő, hogy betöltéshez a jobb gombbal válasszuk ki a lemez ikont, mentéshez pedig a jobb gombbal (ez kezdetben zavaró lehet, de igen gyorsan bele lehet jönni).



KIVÁGÁS ÉS SPRITE ANIMÁCIÓ

Ez az eszköz animáció funkcióval párosítva hihetetlen segítséget nyújt a sprite készítőknek-animálóknak. Lehetséges képblokkokat kivágni majd egy tárgy állományban (object file) tárolni, ami egy valóságos sprite-könyvtárként működhet. A mellékmenü egy igen praktikus kis tárgy editort prezentál, amely révén lehetőségünk nyílik tárgyak/objektumok beszúrására, kitörlésére, hozzáadására, kicserélésére állományunkban. Ezen kívül lehetséges egy fix keret létrehozása, amely segítségével egymás után kivagdoshatjuk sprite-unk animációjának fázisait. Ha megvagyunk a keret definiálásával, csak egymás után kell a sprite-okra rakosgatni és nyomogatni a kivágás opciót (cut) vagy az F1 billentyűt püfölni (csak teljes képernyős módban). Ezek után már csak meg kell néznünk az ily módon előállított animációnkat "mozgásban", a kamera ikon funkciói segítségével.

Ebben a cikkben nem tárgyaljuk a fennmaradó ikonokat, úgy is mint "szöveg", "ceruza", "vonal", "kefe", "ellipszis, polygonok", "radír" és "szórópisztoly", mivel azok nem mutatnak érdemleges változást és azok megőrizték a Neochrome "egyszerűségüket" (a vonalszerkesztő még nem működött a 2.24-es változatban amelyet most prezentálunk, sem a 2.28-as változatban amelyre még visszatérünk).

COMING SOON

Neochrome Master nem kíván ennyiben maradni. Alkotói folyamatosan dolgoznak az újabb verziókon és hamarosan kihasználhatjuk a következő tervbe-vett újításokat :

· Rajzolás egy fix nagyítóban (már csak ez hiányzott oly nagyon ebből a kiváló eszközből, hamarosan megjelenik)
· Vonalszerkesztő
· Kefe/ecset szerkesztő
· Kitöltőminta szerkesztő
· A képernyőnél nagyobb képeken való dolgozás (1024×1024)
· Rajzolás Overscan-ban
· Rajzolás monochrome-ban (hogy minek?)
· Képblokkok kivágása 1, 2, 3 vagy 4 bitplane-en tetszés szerint
· Paraméterezhető rácsméretek
· 4096 színárnyalat STf-en is (igen !) ezúttal láthatóan.
· A program adaptálása a TT összes felbontásához (de jó !)
· Szögletes képblokk alapú játékszint illetve demo szerkesztő
· Font szerkesztő
· Kép/blokk elforgatás X/Y/Z tengelyek körül

Tehát a Neochrome Master apránként kezd a legkomplettebb 2D-s rajzolóprogramok top-listájának élére kúszni. Habár meg kell jegyezni két alapvető hibát, ami remélhetően a későbbi fejlesztésekkel el fog tűnni. Egyfelől néha apró programhibák zavarják a békésen mázolgató felhasználó lelki nyugalmát, még ha aprók is, akkor is hibák maradnak. Másfelől az új funkcióáradat nem a legértelmesebben lett beintegrálva az ikonrácsba, talán újra kellene csoportosítani az egészet, újra átgondolni... de ez maradjon a Delta Force dolga, részünkről csak köszönetet mondhatunk nekik ezért az eszközért.

Mivel a program Shareware, ha valakinek még nem lenne meg a NeoChrome Master legújabb verziója, reméljük hamarosan beszerezhető lesz rajtunk keresztül (The Great Poseidon & Lord Chaos) vagy a hamarosan nyíló új ATARI üzletben más Public Domain, illetve Shareware programmal együtt, természetesen lemez-áron.

The Great Poseidon

Photo Show

Rendhagyó módon most egy riportot fogok leközölni **Greb Kopchak**kal, a Photo Show fejlesztőjével. Azt hiszem, a cikkből ki fog derülni, megérte.

Riporter: Milyen új szoftvert jelentettek meg Atarira?
GK: Júliusban dobtuk piacra a Photo Show-t Falconra, melyben egyszerre van lehetőség TC grafikát használni digi hanggal. Azoknak, akik nem ismerik meg a Photo CD-t, tömören csak annyit, hogy a Kodak létrehozott egy olyan eszközt, melyen digitalizált képeket lehet tárolni majd visszatekinteni. A képek mérete 3048×2072 képpont.

R: És mi irányította a figyelmetetek a Photo CD-re?
GK: A jelenlegi szamitogépek igényeit nehezen követik a különböző adattárolók. Minél többet olvastam a CD-ROM-ról, annál jobban hittem abban, hogy egy új standarddá fog válni.
Egy ideig Atari ST-n kisérletezgettünk színes képfeldolgozással, de miután kihasználtunk mindenféle hardverlehetőséget színes képek digitalizalásához, rájöttünk ennek a tervünknek még nem jött el az ideje. Mikor a Kodak bejelentette a Photo CD-jét, mi leszerződtünk velük, mint a Microsoft Windows fejlesztői. Engem nagyon izgatott az a képminőség, amit egy átlagos otthoni felhasználó el tudott a Photo-CD-vel érni. Néhány héttel a PC-s verzió utan bejelentette az Atari a Falcon030-at TC képpel és CD minőségű hanggal. Ekkor éreztük úgy, hogy eljött az idő a szoftver Atarira való átírására is.

R: Mennyi ideig tartott a Photo Show fejlesztése?
GK: Az ötlet 1992 januárjára vezethető vissza. '92 nyaran igértük a Photo CD-t Atari ST+Spectrum garfikus kártyára. 92 telen jelentek meg az első Photo CD képek a Falcon kepernyőjén. 1993 júliusában megszereztük a Kodak Photo CD engedélyét Atarira, így jelentethettük meg a Photo Show-t.

R: Milyen technikai problémáitok voltak és hogyan oldottatok meg őket?
GK: A legnagyobb kihívást a CD-ROM legmegfelelőbb csatlakoztatása Atarikhoz jelentette. Ahogyan sok felhasználó is tudja, a MetaDOS driver-nek van egy-két problémája, mely megnehezíti a munkát. A MultiTOS és az XFS (extended filesystem) megjelenése megoldotta minden gondunkat. Másik problémánk a képmegjelenitéssel különböző videomódokon és monitortipusokon volt. Gondjaink voltak a képformátummal is. Először XGA-val próbálkoztunk, de sok felesleges információt is tartalmazott, a TGA pedig nem volt hordozható különböző gépek közt. Igy maradtunk a saját FTC formátum mellett (320×240 16 bit Motorola format), ezenkivül lehetőségünk van meg TIFF-et és EPS-t (PostScript) használnunk 24 bitben.

R: Milyen programnyelveket használtatok?
GK: Talán jobb lenne azt kérdezni, mit nem! A program GFA-ban lett elkezdve Atari ST-n, majd onnan átkerült PC-re a Microsoft C 7.0-ba, onnan vissza Atarira a Laser C-be. Laser C-ből átraktuk Lattice C-be. Damien Jones (DMJ) átírt néhány rutint Devpac 3 assemblerber, majd ezt az egészet összekötöttük egy GFA script modullal. Egész végig csak egy nyelvet nem használtunk, az Atari Logo-t.

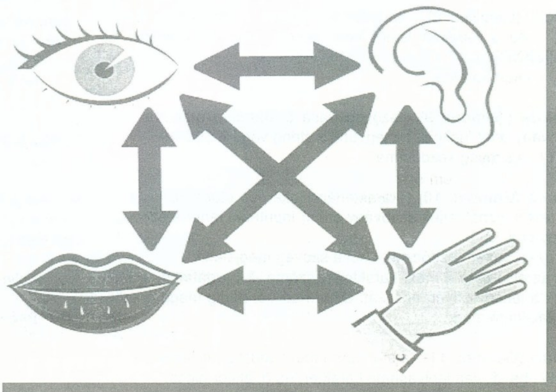
R: Milyen jövőbeli továbbfejlesztést terveztek, vagy tervezitek egyátalán?
GK: A jövő most van, ugyanis két héten belül megjelentetjük a Photo CD Pro-t. Íme néhány új funkció belőle:
- 20 féle árnyalás feketébe/fehérbe - minden effektus fut rendesen MultiTOS alatt is (ismét egy csodálatos DMJ kód!)
- szöveg megjelenitése a képen
- a Corel-széria támogatása
- 24 bites Windows BMP támogatása
- a PCD képek kétszer olyan gyorsan töltődnek be, mint eddig (további DMJ mágia)
- FTC/PCD képek megjelenítése Desktop-ból.

Damien Jones jóvoltából készül még a View II, mely támogatja a Kodak Photo CD-t mint audio CD-t is. Kanada egyik legjobb programozója dolgozik velünk a CD audio-n. Még nem láttam a kész verziót, de ez tartalmaz olyan új funkciókat is, melyet semilyen eddigi CD lejátszó nem tartalmazott Falconon.

R: Volt valamilyen problémátok a CD-ROM-mal és a Photo CD-vel Atarin?
GK: CD-ROM-ot csatlakoztatni Falconhoz messze egyszerűbb, mint PC-hez. Nem kell szétszedni a házat, nem kell DMA csatornákat es megszakitásokat állitgatni, nincsen a kártyák közötti összeférhetetlenség *(KOMPATIBILITÁS!!! - Chaos)*. CD-ROM-ot installálni Falconon nagyon egyszerű, bedugjuk az SCSI-2-es kábelt a gépbe, felmásoljuk a drivert a MultiTOS-hoz, átnevezzük, majd újrabootolunk, ennyi! Ha valakinek fogalma sincsen arról, mit kell tennie, akkor a művelet 5 percet vesz igénybe, ha igen, akkor 2-t. A legtöbb problémat az okozta, amikor egyesek nem támogatott CD-ROM-ot akartak rossz kábellel a géphez kötni.

R: Javasoltok valamilyen hardvert, ami kompatibilis a terméketetekkel?
GK: Mi adunk egy speciális XFS drivert, melyet Michael Bernards, az Atari Photo CD ToolKit szerzője "csiszolt" tökéletesre. Ez a driver a Toshiba 3401-gyel működik együtt a standard 9660-s formátummal a multisession Photo CD-kkel, továbbá a teljes NEC MultiSpin szeriával (NEC-38, NEC-55, NEC-74, NEC-84).

R: Köszönöm szépen a riportot!



TOS közelben

Hali! Itt ismét a rendszerközeli rovat! Talán máris belekezdenék a Gemdos-ba, mely tulajdonképpen a Bios-ra és az Xbios-ra támaszkodik, itt találhatjuk meg magasabb szinten a standard input/output kezelését, a filekezelést, a memóriakezelést, és egyéb ínyencségeket. Akkor lássuk, mit tartogat nekünk Hókuszpók mára:

Pterm0 (Gemdos 0) - Aktuális processz vége (mj: ezzel térünk vissza a rendszerbe, ha vége a proginknak) C-ben és GFA-ban nem kell ezzel törődnünk, de assemblyben igen:

```
clr.w -(a7)
trap  #1
```

Cconin (Gemdos 1) - egy karakter leolvasása a standard inputról
e (L) - a karakter (bit 0..7 ASCII, 24..31 scan kód)

Cconout (Gemdos 2) - karakter írása a standard outputra
p0 (W) - az elküldendő karakter (bit 0..7)

Cauxin (Gemdos 3) - karakter olvasása a standard soros portról
e (W) - a kert karakter

Cauxout (Gemdos 4) - karater írása a standard soros portra
p0 (W) - az elküldendő karakter

Cprnout (Gemdos 5) - karakter írása a standard párh. portra
p0 (W) - az elküldendő karakter

Crawio (Gemdos 6) - standard I/O írása/olvasása (mj: ha a paraméter $FF, akkor olvasás van, egyébként írás)
p0 (W) - elküldendő karakter
e (W) - (p0 = $FF esetén) a kért karakter

Crawcin (Gemdos 7) - karakter leolvasása a standard inputról (mj: .. de a karakter nem jelenik meg a képernyőn !)
e (L) - a kert karakter

Cnecin (Gemdos 8) - karakter leolvasása a standard inputról (mj: .. de a karakter ismét nem jelenik meg, de működik a [Ctrl][S/Q/C])
e (L) - a kert karakter

Cconws (Gemdos 9) - szöveg írása a standard outputra (mj: szabvány print funkció, de tegyünk a string végére $00-t)
p0 (L) - a szöveg kezdőcíme

Cconrs (Gemdos 10) - karakterlánc lekérése standard inputról (mj: ezt használhatjuk szabvány string inputnak, lehet a szövegbe javítani ...)
p0 (L) - a puffer kezdőcíme, ahol a szöveg megjelenik
buf: az első byte a max. karakterek száma -1-t tartalmaz, a második a lekért szöveg hosszát, a harmadiktól pedig maga a szöveg található meg.

Cconis (Gemdos 11) - a standard input státuszának lekérése
e (W) - ha -1, van leolvasható karakter, ha 0, akkor nincs

Dsetdrv (Gemdos 14) - az aktuális meghajtó beállítása (mj: A-tól P-ig)
p0 (L) - a meghajtónak megfelelő bit 1-es (A: bit 0, B: bit 1, ..)
e (L) - az összes meghajtót tartalmazó bitvektor

Cconos (Gemdos 16) - a standard output ellenőrzése
e (W) - -1 = OK, 0 = nem OK

Cprnos (Gemdos 17) - a standard PRN (párh. port ellenőrzése)
e (W) - -1 = printer OK, 0 = printer nem OK

Cauxis (Gemdos 18) - a standard AUX (soros port) input ellenőrzése
e (W) - -1 = lehet olvasni, 0 = nincs karakter

Cauxout (Gemdos 19) - a standard AUX output ellenőrzése
e (W) - -1 = lehet küldeni, 0 = nem nyert

Dgetdrv (Gemdos 25) - aktuális meghajtó lekérése
e (W) - aktuális meghajtó sorszáma (A=0,B=1,C=2,...)

Fsetdta (Gemdos 26) - a DTA struktúra kezdőcímének beállítása (mj: az Fsfirst/Fsnext által megtalált file adatait tartalmazza a DTA, lásd: Fsfirst)
p0 (L) - DTA kezdőcíme

Super (Gemdos 32) - supervisor mód ki/bekapcsolása
p0 (L) - -1=user mode/0=supervisor/>0 = új SP-cim
e (L) - ha p0 = 0/1, akkor a régi SP-t kapjuk vissza.

Tgetdate (Gemdos 42) - dátum lekérése
e (W) - a dátum:
bit 0..4: nap (0..31)
bit 5..8: hónap (1..12)
bit 9..15: év-1980 (0..119)

Tsetdate (Gemdos 43) - dátum beállítása
p0 (W) - új dátum (formátumot lásd: Tgetdate)
e (W) - -1 = rossz dátum

Tgettime (Gemdos 44) - idő lekérése
e (W) - az idő:
bit 0..4: másodperc/2 (0..29)
bit 5..10: perc (0..59)
bit 11.15: óra (0..23)

Tsettime (Gemdos 45) - idő beállítása
p0 (W) - új idő (lásd meg: Tgettime)

Na, ennyi fért a Móka Miki mókatárába, már maj' leragad a szemem (hajnali 4-kor nem csoda!) Mi ebből a tanulság: nem érdemes térdig érő szélben lekvárospalacsintát kaszálni !!

Folyt. köv.!

Bye !

Lord Chaos

Assembly programozás

Üdvözlök mindenkit, akit még érdekel ez a hányatott sorsú egyoldalas rovat a GURU hasábjain. Miután Mc.Master és Boomby idő hiányában kénytelenek voltak abbahagyni a rovattal kapcsolatos munkákat, JOCO kolléga vette át az oldalt. Történt ez átmeneti megoldásként és mindössze egy szám erejéig, a dolgok jelenlegi állása szerint pedig én voltam az egyetlen, aki nagy-nagy örömmel lecsapott az oldalra és elvállalta a rovat vezetését.

Azonban van egy kis gond... Mind JOCO, mind az én programozási stílusom eltér a rovat eredeti indítóitól, s ebből kisebb félreértések adódhatnak. Tőlem majdnem biztos, hogy egy sor "hardverszadizó", nem rendszerbarát programot sem fogtok látni. Ismereteim szerint a problémák 99 %-a megoldható a rendszer segítségével, sőt, a Commodore volt fejlesztőmérnöke, Chris Green szerint ez sok esetben kifejezetten előnyös is. Egy csak chip rammal rendelkező 1200-as esetében a 32 bites ROM-ban található rutinok használata sebességnövelő hatású, s van pár olyan technika, amely egy ideig még nem kerül dokumentálásra (példaként valamilyen bővített fetch módot emlegetett).

A rovatban közlésre kerülő programlisták feltételezik bizonyos alapismeretek, valamint egy adott programozói környezet meglétét. Az ismeretek közé sorolandó valamely, komolyabb assembler használata. Minden általam közölt forráskód Asm-One V1.20-szal garantáltan lefordítható, de valószínűleg nem kell sok energiát befektetni ahhoz, hogy bármelyik más fordító képes legyen a listát értelmezni. Programozói környezetként feltételezem a rendszer ún. include file-jainak meglétét. Hogy hol lehet ezeket beszerezni? Számítógépes klubokban van esély rá, hogy lemásolható valakitől, s ha jól emlékszem, Parádon mi is útjára indítottunk pár Include + AutoDocs csomagot. Apropó, az újabb Asm-One verziók installáló lemezei is tartalmazzák ezeket. A rendszer programozásához elengedhetetlen bizonyos mennyiségű rendszerdokumentáció (cirka 6 MB) legalább futólagos ismerete. Az Exec, a Dos és az Intuition library mélyebb tanulmányozása szintén melegen ajánlott.

A rovat vezetésénél kritérium volt, hogy próbáljak meg olyan rutinokat közölni, amelyek használhatók is valamire. Ez a kritérium szerintem a legértelmesebben úgy teljesíthető, hogy a forrásprogramokat linkelhető modulok formájában adom közre. Fordítás után a programot írjuk lemezre egy object modul formájában (Asm-one tulajdonosoknak WL), majd a dokumentációt felhasználva ezt a programrészt a sajátunkhoz fűzhetjük egy ún. linker használatával (Slink, Blink stb...). Ebben a számban terjedelmi okokból kénytelen vagyok egy dinamikus listakezelő listáját közzétenni, azonban a következő számban remélhetőleg tudunk foglalkozni egy közhasznúbb példával, a file-műveletek rendszerbarát kezelésével is.

A most közzétett lista három rutint tartalmaz:

AddList: adott listához ad hozzá egy új elemet, úgy, hogy az elemnek memóriát foglal, valamint adott paraméterkombináció esetén kitölti az elem elején található Node struktúra név mezejét is. Az itemaddress egy pointer az elem struktúrájára, az itemsize tartalmazza az elem méretét, a listhead egy pointer a lista fejlécére, a NameOffset pedig a struktúrán belül mutat rá arra a stringre, amelyet az elem neveként akarunk definiálni. Ha az utóbbi paraméter értéke nulla, a rutin figyelmen kívül hagyja. A rutin siker esetén visszaad egy pointert arra a memóriacímre, ahova az adott elemet átmásolta. Hiba esetén ez az érték nulla.

FreeList: végigjárja az adott listát, kitörli az elemeit, s a nekik adott memóriát pedig felszabadítja. A ListHead egy pointer a lista fejlécére, az itemsize pedig megadja az egyes elemek méretét.

Removeltem: egy elem törlése a listából. ItemAddress egy pointer a törlendő elemre, itemsize pedig megadja az elem méretét. Az elemnek foglalt memória felszabadításra kerül.

Aki eddig a pontig már teljesen kétségbeesett, s semmit se ért, nézze át az Exec leírás listákra vonatkozó fejezetét. A program szükséges lesz a jövő hónapban közlésre kerülő, az i/o műveleteket megkönnyítő forráshoz is.

```
;--------------T
incdir      lvo:
include     exec_lib.i
incdir      includes:
include     exec/nodes.i
xdef        AddList
xdef        FreeList
xdef        Removeltem

; ===============================
; a0: itemaddress
; d0: itemsize
; a1: listhead
; d1: NameOffset
; d0: real itemaddress
; ha a nameoffset 0, nem törődik a névvel

NAMEOFFSET      =12
ITEMADDR        =8
ITEMSIZE        =4
LISTHEAD        =0

AddList move.l  a6,-(sp)
        move.l  4.w,a6
        move.l  d1,-(sp)
        move.l  a0,-(sp)
        move.l  d0,-(sp)
        move.l  a1,-(sp)
        move.l  ITEMSIZE(sp),d0
        moveq   #0,d1
        jsr     _LVOAllocMem(a6)
        tst.l   d0
        beq.s   Fail
        move.l  d0,Realltem
        move.l  ITEMADDR(sp),a0
        move.l  d0,a1
        move.l  ITEMSIZE(sp),d0
        jsr     _LVOCopyMem(a6)
        tst.l   NAMEOFFSET(sp)
        beq.s   NoName
        move.l  Realltem(pc),a0
        move.l  a0,d0
        add.l   NAMEOFFSET(sp),d0
        move.l  d0,LN_NAME(a0)
NoName  move.l  Realltem(pc),a1
        move.l  LISTHEAD(sp),a0
        jsr     _LVOAddHead(a6)
        move.l  Realltem(pc),d0
        add.l   #16,sp
        move.l  (sp)+,a6
        rts
Fail    moveq   #0,d0
        add.l   #16,sp
        move.l  (sp)+,a6
        rts

;===============================
; a0: ListHead
; d0: ItemSize
FreeList move.l a6,-(sp)
        move.l  4.w,a6
        move.l  d0,-(sp)
        move.l  a0,-(sp)
        move.l  LISTHEAD(sp),a0
Next    move.l  LN_SUCC(a0),a0
        tst.l   LN_SUCC(a0)
        beq.s   Vege
        move.l  a0,-(sp)
        move.l  a0,a1
        jsr     _LVORemove(a6)
        move.l  (sp)+,a1
        move.l  ITEMSIZE(sp),d0
        jsr     _LVOFreeMem(a6)
        bra.s   Next
Vege    addq.l  #8,sp
        move.l  (sp)+,a6
        rts

;===============================
; a0: ItemAddress
;d0: ItemSize
Removeltem      move.la6,-(sp)
        move.l  4.w,a6
        move.l  a0,-(sp)
        move.l  d0,-(sp)
        move.l  4(sp),a1
        jsr     _LVORemove(a6)
        move.l  (sp),d0
        move.l  4(sp),a1
        jsr     _LVOFreeMem(a6)
        addq.l  #8,sp
        move.l  (sp)+,a6
        rts

;===============================
Realltem dc.l   0
;===============================
```

Prunoki

Így könnyű...

Ebben a most induló új rovatban a kezdőket (de nem kizárólag őket) célozzuk meg tanácsokkal, trükkökkel stb., hogy mindenki elmondhassa, hogy így valóban könnyű a programokat, a gépet használni. A sorozatnak e pillanatban még nincs előre kidolgozott tematikája, terveink szerint arról írunk, ami éppen az eszünkbe jut, ill. ha kapunk kérdéseket vagy hasonló írásokat, akkor azokra is kitérünk.

ToolManager 2.1

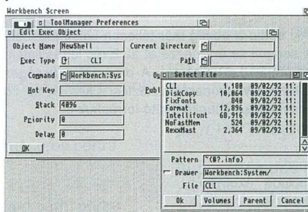
Egyszer már röviden megemlékeztünk a ToolManager programról, azóta megjelent egy újabb verziója, mely több kisebb-nagyobb módosítást tartalmaz. Ennek kapcsán ismerkedjünk meg a program szolgáltatásaival és konfigurálási lehetőségeivel.

A program segítségével a Workbench Tools menüje alá újabb menüpontokat szerkeszthetünk be, ikonokat helyezhetünk ki a Workbench screen-re, létrehozhatunk ún. dock window-t, melyen keresztül a programok elindítása válik szintén könnyebbé, ugyancsak ennek érdekében definiálhatunk billentyű kombinációkat, melyek lenyomásához szintén parancsokat rendelhetünk.

A program installálása egyszerű, minimális esetben csak a négy file telepítését igényli: a toolmanager.library-t a LIBS:-be, a Prefs/ToolManager, a WBStartup/ToolManager file-okat a megfelelő helyekre és végül WBStart-Handler-t az L:-be. A program további részei főként ikonok, 5 nyelven írt dokumentáció, számtalan nyelvi könyvtár a programhoz (locale).

A program konfigurálásához indítsuk el a Preferencesbe bemásolt ToolManager programot. A konfigurálás abból áll, hogy létrehozunk különféle típusú objecteket: exec, image, sound, menu, icon, dock és access. Az első három alap object típus, azaz nem hivatkozik a többire. Ez azért lényeges, mert emiatt a definiálás sorrendje nem teljesen tetszőleges (célszerűsége miatt). Tehát kezdjük a definiálást az exec object-tel, mely a futtatható file nevét, a verem méretét stb. adja meg.

A definiálást a New menüpont kiválasztásával kezdjük, a New Exec Object helyére írjuk be az általunk választott nevet, melyen a későbbiekben hivatkozni fogunk a programra. A CLI/WB választásnál nehéz általános szabályt adni. Ha van ikonja a programnak, akkor nyugodtan válasszuk a WB indítást. Ez azért célszerű, mert ilyenkor képes átvenni az ikon Tool Type-jánál megadott konfigurációs paramétereket. Az aktuális könyvtár kiválasztása nehezebb feladat, mert egyes programok igénylik, hogy az aktuális alkönyvtár megegyezzen a program alkönyvtárával, ilyen program pl. a PageStream vagy a ProWrite. Ha nincs elképzelésünk, akkor csak a próbálkozás segíthet. A verem méretének növelése csak ritkán fontos, de egyes programok (pl. CED) igénylik a nagyobb verem méretet. Ez a program dokumentációjából, vagy a program ikonjából derülhet ki.



Ha terveink között az szerepel, hogy a programot (ikonját) AppWindow-ként kirakjuk a Workbench screen-re, vagy ikonos dock window-ba szervezzük, akkor szükség van egy image object létrehozására is. Az image object leggyakrabban a program ikonja, de választhatunk a mellékelt rengeteg IFF kép és ikon közül is. Ez utóbbi akkor előnyös, ha dock windowt hozunk létre, ahol az ikonok célszerűen azonos méretűek és hasonló stílusban rajzoltak. Dock window estén lehetőség van animáló ikonok megjelenítésére is, ekkor 1/3 másodpercenként történik a képkockák léptetése.

Sound object létrehozásával hanghatásokat rendelhetünk az egyes funkciókhoz, a hanghatások lejátszására csak külső program ARexx interface-en keresztül nyílik lehetőség, mert maga a program nem tartalmaz lejátszó rutint.

A további object típusok létrehozása az előző típusokra történő hivatkozáson alapul. A Menu object létrehozásakor az exec és a sound objectek listájából választhatunk. A object neve lesz a menüpont tartalma. A lista ablaktól jobbra elhelyezkedő Up/Down/Top/Bottom gadgetek segítségével van lehetőség a menüpontok sorrendjének szerkesztésére. Elválasztó sorok létrehozására is lehetőség van, ekkor ne adjunk meg se exec, se sound object-et, hanem csak írjuk be az elválasztó sornak szánt jelsorozatot, pl. az alábbi módon. Ha több azonos sorra van szükség használjuk a Copy parancsot, mely a sor tartalmát az alatta levő sorba duplázza meg.

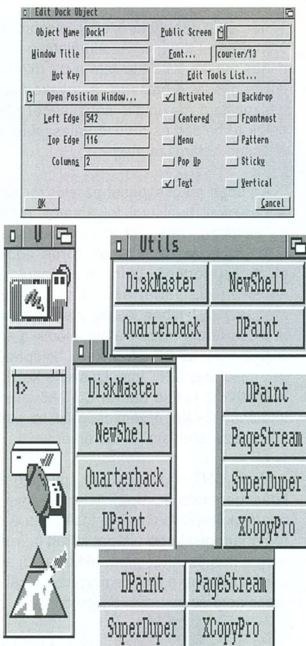


Icon object létrehozásánál további beállításokra is szükség van. Meg kell adni az előzőleg létrehozott image object nevét, ill. azt, hogy hol helyezkedjen el az ikon. Az ikonok nem fedhetik egymást. Ez vonatkozik az opcionálisan kiírásra kerülő névre is. Az ikonok pozícionálása nagyon kényelmes a "Move me" doboz mozgatásával és/vagy a koordináták megadásával lehetséges. Célszerű a durvább beállításokat a mozgatással, míg pl. az azonos magasságba állítást a koordináták szerkesztésével elvégezni. Itt is akár a korábbiakban, a Test kiválasztásával kipróbálhatjuk, hogyan néznek ki a Workbenchen.

Az access objecten keresztül lehetőség van beállítani, hogy hálózaton keresztül mely programokat, mely gépekről van lehetőség elindítani. Minden gépre különkülön meg kell adni a jogosított exec objecteket (programokat). Lehetőség van egy anyone nevű csoportot létrehozva, az általunk még nem installált gépeknek jogokat adni.

A dock objectek vátozatos alakúak és kinézetűek lehetnek. Beállítható, hogy ikonok vagy szöveges gadgetek jelenjenek meg. Megadható az oszlopok száma, a fejléc sor elhelyezkedése és megjelené-

si formája és az is, hogy egy tool kiválasztása után automatikusan becsukódjon a dock window.



Célszerű magát a ToolManager programot is könnyen elérhetővé tenni. A WBStartup-ban elhelyezkedő rész újbóli indításával kiléphetünk a programból, egy Quit ToolManager? kérdés után. A Prefs-beli ToolManager futtatásával a beállítások szerkesztésére nyílik gyors lehetőség.

Ha valaki e tippek alapján kedvet kapott volna a ToolManager használatára, a program az AmigaLibDisk (Fish) sorozat 872. és 873. lemezén található meg.

Imagine 1.0 - 2.9

Sokan használnak Imagine-t és sokakat, akik 640×400, ill. 640×512-nél nagyobb felbontásban használják a Workbenchet, zavar az, hogy a szerkesztőképernyő mérete kötött, nem alkalmazkodik az egyébként használt felbontáshoz. A következőkben megadott byte-ok módosításával a program nagyobb felbontásban is elindítható. Az értékek az Amiga változatra vonatkoznak, a PC-s változat felbontásai nem változtathatók meg ennyire egyszerű módon. A módosításhoz szükség van egy olyan programra, mellyel a bináris file-ok tartalma is szerkeszthető, pl. NewZap, DPU, FileZap, Hex, Discovery, ... A módosítást természetesen egy másolaton végezzük el, hátha nem sikerül valami rejtélyes ok miatt.

A megadott értékekhez néhány megjegyzés: az y irányú méret automatikusan kétszereződik meg interlace mód használatakor, tehát 512 pontos felbontáshoz 256 megadása szükséges, azaz 01 00.

A táblázat a program adott helyén eredetileg tartalmazott byte-okat adja meg, az azonosítás érdekében, a módosított értékeket, mindenki számolja ki magának, pl. 1280 megfelel a 05 00 hexadecimális értéknek.

```
Imagine 1.1 NTSC FP
x=$312dc=201436 : 02 80
y=$0a6a2= 42658 : 00 C8
Imagine 2.0 NTSC FP
x=$3e348=254792 : 02 80
y=$0befa= 48890 : 00 C8
Imagine 2.0 PAL INT
x=$3e8b8=256184 : 02 80
y=$0bc2a= 48170 : 01 00
Imagine 2.0 PAL FP
x=$3e348=254792 : 02 80
y=$0befa= 48890 : 01 00
Imagine 2.9 NTSC INT
x=$c33e6=799718 : 02 80
y=$0efe0= 61408 : 00 C8
Imagine 2.9 NTSC FP
x=$bf252=782930 : 02 80
y=$0bea8= 48808 : 00 C8
Imagine 2.9 PAL FP
x=$bf292=782994 : 02 80
y=$0bea2= 48802 : 01 00
```

Végül köszönetet mondunk Jutasi Tamásnak (JTS), aki a megadott pozíciók egy részét megkereste és mindenki részére hozzáférhetővé tette.

Láncolt egységek

Ha hard disket használunk, akkor előbb-utóbb mindig mérgelődünk, hogy "betelik ez a partíció, betelik az a partíció". Ha éppen a rendszert tartalmazó partíció telik be, akkor jobban bosszankodunk... Ha azonban megnézzük, hogy miért is telt be, akkor láthatjuk, sok program különféle fontokat, library-ket stb. telepített a FONTS:, a LIBS: stb. helyekre.

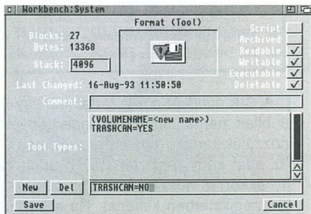
A 2.1-es rendszertől kezdve ezek a logikai egységek nem feltétlenül kell, hogy egy alkönyvtárból álljanak. Az alapértelmezések egyszerűen felülírhatók a lista szerinti módon.

```
Assign C:     Work:sys/new/c Work:sys/ok/c SYS:c
Assign DEVS:  Work:sys/new/devs Work:sys/ok/devs SYS:devs
Assign FONTS: Work:sys/new/fonts Work:sys/ok/fonts SYS:fonts
Assign L:     Work:sys/new/l Work:sys/ok/l SYS:l
Assign LIBS:  Work:sys/new/libs Work:sys/ok/libs SYS:libs SYS:Classes
Assign S:     Work:sys/new/s Work:sys/ok/s SYS:s
Assign REXX:  Work:sys/new/rexx Work:sys/ok/rexx SYS:REXX
```

Ennek a megoldásnak a révén az installálás során a Work:sys/new/... helyekre kerülnek bemásolásra a file-ok. Így a program kipróbálása után viszonylag egyszerűen letörölhetők a hozzátartozó file-ok, ha úgy döntünk, hogy nem akarjuk a programot megtartani. Ha a megtartás mellett döntünk, akkor másoljuk át a file-okat a Work:sys/ok/...-ba, hogy a legközelebbi esetben is hasonlóan tehessünk. A másolás során javasolt, a mindkét helyen meglévő library-k, device-ok stb. szemrevételezése, hogy nehogy felülírjunk egy újabb verziót egy régebbivel. (Sajnos a megoldás miatt a legtöbb installáló program a legtöbb library-re azt mondja, hogy ilyenünk még nincs és felmásolja a Work:sys/new/libs-be az operációs rendszerhez nem tartozó, a program által használt library-ket. Az okosabb script-ek felajánlják a másolás kikerülését, amit akkor érdemes megtenni, ha biztosan rendelkezünk azzal a library-vel.) A SYS: partíció könyvtáraiban gyakorlatilag csak a Commodore által szállított rendszer részeit helyezzük el (az a néhány szabadon maradó MB kritikus esetben még nagyon jól jöhet).

Format 3.1

A format parancs használatakor sokszor kényelmetlen, hogy az összes paramétert beállító gadget-et mindig be kell állítani. A 3.1-es rendszertől már némi támogatást is kapunk: a lemeznevet, ill. azt, hogy kerüljön-e Trashcan a lemezre, már elmenthetjük a Tool Type paraméterek közé. Sajnos az még mindig nem állítható be, hogy pl. az FFS is ki legyen választva. *(JOCO)*



A Rendszerbarát



Ebben a számban tovább folytatjuk a CIA programozással foglalkozó sorozatunkat.

Mindegyik CIA tartalmaz egy ún. eseményszámlálót is, ezt nevezik TOD-nak (Time Of Day) is. Ez egy 24 bites bináris számláló, mely a CIA TOD lábához kapcsolódik, melynek minden L-H (pozitív) átmenete a számláló növelését okozza. Az IC tokon belül passzív felhúzó ellenállás található.

Programozható riasztási időpont (alarm) egy megszakítás okozására szolgál a kívánt időpontban. A riasztáshoz tartozó regiszterek azonos címen helyezkednek el, mint a TOD regiszterek. A hozzáférést a CRB7-es vezérlőbit szabályozza. A riasztási regiszterek csak írhatóak, olvasásuk a TOD regiszterek olvasását végzi, függetlenül a vezérlőbit állapotától.

Az esemény számláló (TOD) írása és olvasása csak meghatározott módon történhet. A regiszterek írása megállítja a számlálást és csak a LSB (legkevésbé értékes byte) írása indítja újra. Ennek oka, hogy valóban a kívánt időpontról induljon a számlálás. Mivel az olvasás során is felléphetnek átvitelek az egyes byte-ok között, az olvasás során egy latch-ben eltárolódik az aktuális állapot (a számlálás azonban változatlanul folytatódik). Ha csak az egyik regiszter olvasására lenne szükség (azaz nincs átviteli probléma), a regiszter olvasását kövesse a legkisebb helyi értékű byte olvasása, hogy megszűnjön az érték latch-beli tárolása.

A TOD regiszterek bitkiosztása íráskor/olvasáskor:

REG	NAME	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0
8	LSB Event	E7	E6	E5	E4	E3	E2	E1	E0
9	Event 8-15	E15	E14	E13	E12	E11	E10	E9	E8
A	MSB Event	E23	E22	E21	E20	E19	E18	E17	E16

A CIA mindkét portja tartalmaz egy-egy 8 bites párhuzamos adatregisztert és a hozzájuk tartozó adatirány regisztert. Ha az adat irány regiszter (DDR) adott bitje 1, akkor a hozzátartozó bit pozíció az adatregiszterben kimenet. Ha a bit nulla, akkor bemenet.

Az adatregiszterek olvasása az IC lábainak aktuális állapotát adja vissza, függetlenül attól, hogy ki- vagy bemenetnek lett előzőleg beállítva az adatirány regiszter megfelelő bitjével.

A TTL és CMOS kompatibilitás érdekében az A és a B port is egyaránt tartalmaz passzív és aktív felhúzó elemeket. Mindkét port 2 egységnyi TTL terhelés meghajtására képes.

A normál be- és kimeneti működésen kívül az PB6 és PB7-es portok timer funkciókat is elláthatnak.

Handshaking-es adatátvitel lehetséges a PC és a FLAG láb felhasználásával. A PC alacsony szintű lesz a B porthoz történő hozzáférést követő harmadik órajel ciklus során. E jel felhasználható data ready (adat kész) és data accepted (adat elfogadva) jelzésre is. 16 bites átvitel is lehetséges, az A és a B port együttes felhasználásával, ha az A port írása és olvasása történik meg először. A FLAG egy lefutó élre érzékeny bemenet, mely a kommunikációban résztvevő másik CIA PC kimenetének fogadására szolgál, hogy ezzel megszakítást legyen képes kiváltani. De nem csak ilyen célokra használható, mert általános célú megszakítás bemenetnek is alkalmas.

REG	NAME	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0
0	PRA	PA7	PA6	PA5	PA4	PA3	PA2	PA1	PA0
1	PRB	PB7	PB6	PB5	PB4	PB3	PB2	PB1	PB0
2	DDRA	DPA7	DPA6	DPA5	DPA4	DPA3	DPA2	DPA1	DPA0
3	DDRB	DPB7	DPB6	DPB5	DPB4	DPB3	DPB2	DPB1	DPB0

A CIA tartalmaz egy soros portot is, mely tulajdonképpen egy bufferelt, 8 bites shift regiszter. A CRA6-os vezérlőbit segítségével adható meg, hogy bemeneti, vagy kimeneti módban működjön. Az Amiga hardware-e az egyik shift regisztert a billentyűzethez használja, a másik CIA regiszterét nem használja, de a hozzátartozó IC lábak csatlakoztatva vannak a párhuzamos port /POUT és /PBUSY pontjaihoz. Az AMIGA RS-232 kompatibilis soros portjának kezelését a Paula végzi.

Bemeneti módban az SP láb állapota kerül beírásra a shift regiszterbe a CNT láb felfutó éleivel mintavételezve. Nyolc CNT impulzus után a shift regiszter tartalma a soros adat regiszterbe kerül átmásolásra és egy megszakítás történik.

Kimeneti módban az A Timer szolgál ütemezőként (Baud rate generátor). A kimeneten (SP) az adatok léptetése az A Timer által meghatározott alulcsordulási ütem felével történik. Az elméletileg lehetséges maximális baud rate a 02 (fi2) órajel negyede lehet, de a gyakorlatban használható maximális sebességet a vonalak terhelése és a vevő válaszolási sebessége határozza meg.

Az adás megkezdéséhez először az A Timer-t kell beállítani folyamatos módba és elindítani, hogy 02 impulzusait számlálja. Az adás az adatnak soros adatregiszterbe történő beírásával indul. Az adási órajel, melyet az A Timer határoz meg, az CNT lábon jelenik meg. Az adat, a soros adatregiszter átmásolódik a shift regiszterbe, az SP lábon kerül "kiléptetésre", mikor egy CNT impulzus keletkezik. A kiléptetésre kerülő adat a CNT következő lefutásánál válik érvényessé és az utána következő lefutásig marad érvényes.

Nyolc CNT impulzus után egy megszakítás generálódik, hogy jelezze: további adatok küldésére van lehetőség. Ha a soros adatregiszterbe új adat került beírásra még a megszakítás előtt, akkor az új adat automatikusan a shift regiszterbe kerül átmásolásra és az adás folytatódik.

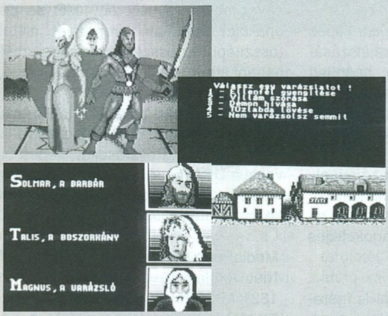
Ha nincs további adat, akkor a CNT láb visszatér magas szintű állapotba, míg az SP láb megtartja az utolsó adatbit szerinti állapotát.

A soros adatregiszterből (SDR) a legmagasabb helyi értékű (helyértékű) bit (MSB) kerül elsőnek továbbításra. (Vételkor is azonos formátumban várja az adatot.)

A kétirányú átvitel lehetősége lehetővé teszi több (>2) 8520-as csatlakoztatását egy közös kommunikációs buszra, melyen egy 8520-as tölti be a master szerepét - aki a közös órajelet és az adatokat szolgáltatja, míg a többiek slave (szolga) módban működnek. A CNT és a SP láb is ún. open drain típusúak, hogy lehetővé tegyék az ilyen jellegű felhasználást. Az átviteli protokoll továbbítása történhet a soros buszon, vagy kijelölt handshake vezetékeken.

REG	NAME	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0
C	SDR	S7	S6	S5	S4	S3	S2	S1	S0

(JOCO)



Válassz egy varázslatot !
1 - Ellenfél gyengítése
2 - Villám szórása
3 - Démon hívása
4 - Tűzlabda lövése
5 - Nem varázsolsz semmit
SOLMAR, A BARBÁR
TALIS, A BOSZORKÁNY
MAGNUS, A VARÁZSLÓ



CD-ARCHIVE

HÍREK

MainActor
Nagyon gyors...

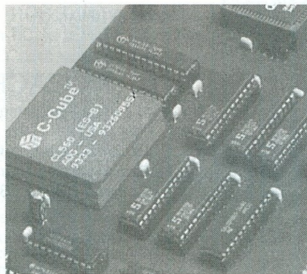
A hírek rovatban nem szoktak PD vagy ShareWare programok szerepelni (ezekkel a PD Zóna foglalkozik), de ezúttal most kivételt teszünk - nem véletlenül. A MainActor egy moduláris animáció konvertáló-lejátszó program. Ilyen típusú programból nagyon sok létezik, de a MainActor fantasztikusan GYORS. A GYORS azt jelenti, hogy gyorsabb mint a legjobb kapható animációs programcsomagok (DPaint, Brillinace).
Az MA-nak nem okoz gondot egy 320x256-os HAM8-as animáció 50 kép/s sebességű visszajátszása, még akkor sem, ha szinte az egész kép tartalma kockáról-kockára teljesen megváltozik (nagy a DLTA Chunk). Így a nagyobb felbontású animációknál is nagyon jó visszajátszási sebességet érhetünk el. Emellett a program megbízható, és teljesen rendszerbarát.
A támogatott animációs formátumok: IFF ANIM5, ANIM7_16bit, ANIM7_32bit, ANIM8_16bit, ANIM8_32bit, DL, FLI, FLC. Retina és Picasso kártyákon akár 24 bites animációkat is lejátszhatunk. A szokásos IFF-ILBM képformátum mellett a MA ismeri a GIF-et és a PCX-et is.

A MA pontos statisztikákat készít az animációról, többek között méri az egyes képkockák megjelenítési sebességét (az adott határon belül esik-e) és az egyes képkockák tartalma közötti eltérés mértékét - ezek grafikonok formájában akár meg is tekinthetők.

A program ShareWare, Markus Moenig készítette (Internet címe: moenig@pool.informatik.rwth-aachen.de). A regisztráció díja: $25.

VLab Motion
Mozgás valós időben

A második Macro System újdonság a VLab képdigitalizáló kártya család legújabb tagja, amely merőben eltér elődeitől. Ez a kártya VALÓBAN képes VALÓSIDEJŰ digitalizálásra. Ez azt jelenti, hogy a videobemenetre (FBAS, Y/C) adott jelet folyamatosan képes digitalizálni max. 768x576 képpontos felbontásban 25 kép/s vagy 50 félkép/s sebességgel.



Ezt a napjainkban egyre népszerűbb, ún. "Motion JPEG" technológiának köszönheti. A kártya lelke, a C-Cube cég erre a technológiára épülő CL560-as jelű IC-je, amely 25-30 MHz sebességen jár.
A VLab Motion digitalizálás mellett képes az animációk valós idejű visszajátszására, valamint rendelkezik egy beépített Genlock-kal is, így a visszajátszott animációkra tetszőleges Amiga grafikák, feliratok keverhetők rá.

Külön bónusz a hardver méretező, amely a képeket valós időben kicsinyíti/nagyítja. Ez jól használható pl. kisfelbontásban digitalizált, akár több órás anyagok teljes képernyős visszajátszásához.

A VLab Motion szoftver oldalról is ígéretes: egy komplett nem-lineáris vágórendszert megvalósító programot mellékelnek hozzá, melynek neve: MovieShop. Ezzel egyszerre tetszés szerinti számú filmet vághatunk, ezek mindegyike külön ablakban jelenik meg. A MovieShop képes Arexx-en keresztül összekapcsolódni a legnépszerűbb képfeldolgozó programokkal, mint pl. ADPro vagy ImageFX. A vágórendszer a hangokat a MacroSystem hangkártyájának a Toccata-nak (GURU 93/11) a segítségével kezeli 16 bites, CD minőségben.

Az animációk, digitalizált videok visszajátszásánál fontos a merevlemez/csatoló páros töltési sebessége. A nagyfelbontás (768x576) eléréséhez ennek a sebességnek min. 1.5 MB/s-nek kell lennie. A jövőbeli bővítések számára a VLab Motion-on található még egy 50 pólusú csatlakozó.

A kártya ára: 1998 DM,-
Macro System Computer GmbH
Friedrich-Ebert-Straße 85
58454 Witten
Tel.: 02302/80391
Fax : 02302/80884

Új MediaPoint
v 3.6

Még csak az előző számunkban jelent meg egy nagyobb írás a Mediapoint-ról, és máris itt az új változat. A 3.6-os MP hibajavításokat és néhány új dolgot tartalmaz - azt a regisztrált felhasználók ingyen megkapják. A legfontosabb újítás egy program, amely egy MP script-ből önállóan futtatható programot állít elő (összeépíti az összes szükséges grafikát, hangot stb).

A grafikák beolvasásánál a 3.6-os változat már felkínálja a Floyd-Steinberg és a Burkes dithering eljárásokat, képes beolvasni a DBASE adatállományokat, az animációkat teljes képernyő mellett akár ablakban is megtekinthetjük.

MediaPoint International
Nieuwendam 10
1621 AP Hoorn
The Netherlands
Tel.: (319 2290-17638
Fax : (31) 2290-47587

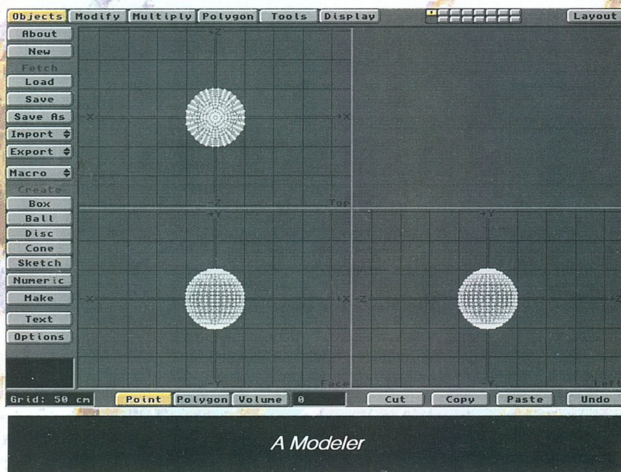
Quaretrback 6.0
új változat

Megjelent a népszerű backup program új változata. A legfőbb újdonság a Schedule Pro segédprogram, amely lehetővé teszi Programok és Arexx makrók futtatását előre meghatározott időben.

Marinov 'Gaborca' Gábor

LightWave 3D

A tengerentúlon szinte már legenda a Video Toaster. Egy legenda, amely mellesleg életbentartja az Amigát is. Sorra jelennek meg a Toaster-rel készült 3D-s animációk, az egyik merész vállalkozásról, a SeaQuest-ről ebben a számban olvashattok részletesebben.



A Modeler

Mielőtt azonban elmerülnénk a 3D-s animációk világában, tisztázzunk egy-két apróságot. Mi is az a Video Toaster, amelyről annyit beszélnek mostanában?

Ez nem más, mint egy Zorro II-es + Video Slot-ot elfoglaló kártya, valamint az ehhez tartozó szoftverek. A rendszer megalkotója az amerikai NewTEK cég, aki teljes Toaster munkaállomásokat is forgalmaz. Ezek különböző Amigák (2000/2000turbo/4000), amelyekbe a NewTEK cég telepíti a kártyát. Ha valaki látott már ilyen gépet, feltűnhetett neki, hogy ezekről hiányzik a Commodore, ill. Amiga felirat és helyettük a NewTEK ill. Video Toaster olvasható. A NewTEK, és a Commodore között egészen az utóbbi időkig hagyományosan rossz volt a viszony - ez a kis közjáték a C= logoval is ennek volt köszönhető. Szerencsére mára a két cég viszonya már normálisnak mondható.

Nos a Video Toaster kártya többfunkciós, található benne két 24 bites framebuffer, 24 bites képdigitalizáló, ún. switcher, amely két videoforrás között képes váltani, DVE (Digital Video Effect) generátor, egy genlock és a végén 4 video bemenet (FBAS), video kimenet. Mindezek Broadcast vagyis igen jó minőségben, ami nem vall szégyent egy modern stúdióban sem. Ehhez kapcsolódnak a szoftverek: "Switcher" - innen indíthatjuk a többi modult, ill. állíthatjuk be a képváltások módját, "Paint" - Paintbox program, a digitalizált képek retusálására, "CG" - feliratozó program teljes vektorfont (Postscript type 1) támogatással, "3D" - a mi területünk, a LightWave 3D animációs és modellező program. Természetesen a Video Toaster rendszernek többféle változata is van, a legújabb a 3.0-ás A4000-esben működik a leghatékonyabban, kihasználja az AA Chip-Set lehetőségeit. Amint látható, a Video Toaster megpróbálja lefedni a videografika valamennyi területét - ez hozta meg számára azt az átütő sikert, amelyet az NTSC világban elért. Sajnos a PAL verzióval kapcsolatban a NewTEK továbbra is hallgat - ám több cég forgalmaz olyan átalakítót (transcoder) amellyel PAL rendszerben is használható a Toaster, ez azonban félmegoldás.

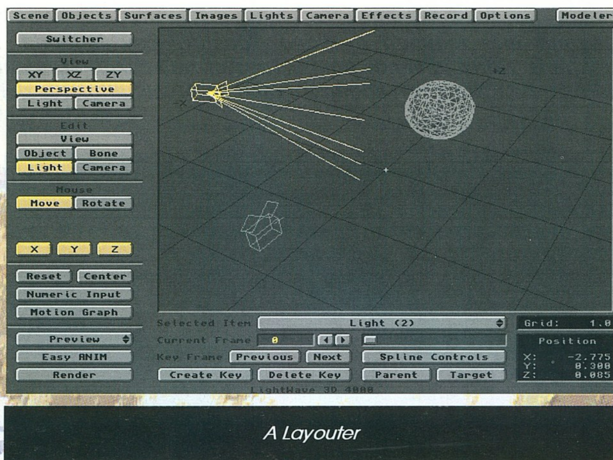
Magáról a Video Toaster-ről egy későbbi GURU-ban részletesen írunk majd, de most lássuk a LightWave-et!

A LightWave 3D Allen Hastings vezetésével készül, aki az Amiga hőskorában a VideoScape 3D-vel szerzett hírnevet magának. Az LW-ben felismerhetők a VS3D jellemző vonásai...

Egészen a közelmúltig annak aki a LightWave-t használni kívánta, bizony be kellett ruháznia egy egész Video Toaster kártyába. Ezen a gondon segített az amerikai Warm&Fuzzy Logic Inc. terméke a LightRave amely nem más, mint egy program, ami "emulálja" a Toaster környezetet így önmagában is használhatóvá teszi a LightWave-t. A LightRave-hez tartozik még egy hardverkulcs is, amelyet a soros portra kell helyezni.

Bevezetésképp a LightWave-ről csak annyit, hogy meglátni és megszeretni egy pillanat műve volt. És ami általában szokatlan egy programnál: minél többet használja az ember, annál jobban megszereti. Sorban bukkannak fel az apró figyelmességek, és látszik, hogy akármit is teszünk, azt a program tervezői már egyszer átgondolták, és mindent elkövettek, hogy a kedvünkben járjanak. Elkerülhetetlen az összehasonlítás az Imagine-nel. Ez talán egy kicsit igazságtalan is, mivel az Imagine 2.0 (az utolsó teljes értékű változat) már több mint másfél éve jelent meg, míg a LighWave 3.0 alig fél éves. Az LW 3.0 minden tekintetben túlszárnyalja az IM 2.0-t. A Modellező rész képernyőkezelése talán az egyetlen pont ahol ezt vitatni lehet, de a funkciók sokrétűségében, hatékonyságában egyértelműen az LW a jobb. Az animációs lehetőségek - mint később látni fogjuk - messze a legjobbak bármely Desktop 3D-s programhoz viszonyítva, a leképzés minősége

pedig felveszi a versenyt munkaállomásokon futó több millió forintos programokkal. A leképzés sebessége lenyűgöző: mivel a programban a ray-tracing kikapcsolható, egy Amiga 4000/040-esen egy átlagos nagyfelbontású kép kiszámítása percekben mérhető. Ha valaki most az Imagine-féle árnyék nélküli szintetikus nem ray-tracing (phong) képekre gondol, akkor téved. Az LW alapvetően nem ray-tracer (bár képes erre is a fénytörések és valós tükröződések okán) az árnyékvetéstől kezdve a szimulált tükröződésekig minden eszközt biztosít, hogy elkerüljük a lassú sugárkövetést.



A Layouter

Az IM 3.0-ával (a 2.9-es pre-release verzió alapján) már egy kicsit jobb a helyzet, de ha tényleg olyan lesz a végleges 3.0 mint a 2.9-as alapján azt gondolni lehet (remélem nem), akkor az IM 3.0-nak semmi esélye az LW-vel szemben.

A LightWave alapvetően két részből áll: Layout-ból, amelyben berendezhetjük a színteret, beállíthatjuk a tárgyak mozgásait, megadhatjuk a felületek tulajdonságait, valamint a Modeler-ből amelyben megformálhatjuk a tárgyakat.

Kezdjük a Modeler-rel. A munkaképernyő három részre osztható; a felső részen a különböző funkciókat összefogó menük nevei láthatók, balra az aktuális menü pontjai sorakoznak, a legnagyobb helyet természetesen a három+egy nézet foglalja el. Itt jegyzem meg, hogy a felhasználói felület nagyon aprólékosan kimunkált, gondosan megtervezett, viszont semmi köze a Commodore által javasolt "Style Guide"-hoz. A LightWave (és a Scala) példája bizonyítja, hogy a saját rendszer is lehet nagyon jó - feltéve ha legalább annyi munkát fektetnek a kidolgozásába, mint a Commodore a sajátjába. Nincsenek legördülő menük - a felül kiválasztott funkció alpontjai a bal oldalon jelennek meg - ezek aktiválása általában egy beállító ablakot hív le. Gyors, egyszerű, könnyen megtanulható.

A LightWave is mint a legtöbb 3D-s program Amigán polygon alapú. Lehetőség van ugyan spline-okkal (görbékkel) való modellezésre, de ezek csak ideiglenesek, s azok még a Modeler-ben polygonokká alakulnak. Természetesen rendelkezésre állnak a szokásos primitívek: gömb, hasáb, lap, korong ezek mellett persze szabadkézzel is megrajzolhatjuk az objektum körvonalait. A szerkesztést végezhetjük pontok, élek vagy felületek szintjén. Testeket olvaszthatunk egybe - vághatunk szét és nem hiányozhatnak a boolean műveletek sem. A tárgyakat torzító funkciók széles tárházát kínálja a LW: bend, shear, twist, taper. Minden szolgáltatás a lehető legmesszebbmenőkig átgondolt és valós problémákra kínál megoldást.

Szenzációs húzás a munka leegyszerűsítésére a többrétegű szerkesztőképernyő. Nyolc különböző, egymástól független réteg létezik - ezeken különböző testeket szerkeszthetünk, de egy kiválasztott réteg árnyképe megjelenhet az éppen aktuális (szerkesztés alatt álló) réteg képe alatt. Ezzel leegyszerűsödik a bonyolult tárgyak modellezése, hiszen az egymást átfedő részeket is egyszerűen, önmagukban szerkeszthetjük, miközben már a végleges helyén látjuk azt. A folyamatot a két réteg összemásolása zárja, amely a végleges testet adja. Nem szorosan tartozik ide, bár jellegében hasonló, hogy egy tetszőleges képet betölthetünk a szerkesztőképernyő bármely nézete alá. Ez meggyorsítja a modellezést, hiszen nem kell méricskélni, majd koordinátákat pötyögni a gépbe, elég a modellezendő test megfelelő oldalról felvett képét a megfelelő szerkesztőablak alá betölteni - ezen pontosan lehet dolgozni.

Érdekes a 4., perspektívikus nézet kezelése: ez lehet drótvázas vagy kitakart, álló vagy mozgó. A mozgó nézet azt jelenti, hogy a program állandóan forgatja a tárgyat, hogy több oldalról megszemlélhessük, térben láthassuk.

Nagyon jó a Modeler-ben az aszinkron képernyőfrissítés: nem kell megvárnunk míg a program egy bonyolultabb tárgy esetén hosszú másodpercekig rajzolgatja a szerkesztőképernyőn a drótvázas képet, hanem a következő mozdulatunkkal automatikusan megszakíthatjuk azt. Ez nagyon felgyorsítja a munkát, erre nagy súlyt fektettek a program készítői. Ehhez kapcsolódik az ablakok átméretezése is: egyszerűen megragadjuk azt a pontot, ahol az ablakok találkoznak és valós időben kicsinyíthetjük/nagyíthatjuk az ablakokat a tartalmukkal együtt.

A Layouter a LightWave lelke. Eddigi tapasztalataim alapján messze a legjobban használható Amigás rendszer a 3D-s mozgások definiálására. A képernyő felépítése hasonló a Modeler-éhez, azzal az apró különbséggel, hogy itt csak egyetlen - nagy - nézet foglalja el a képernyő 3/4-ét. Azt, hogy mit látunk ebben az ablakban azt mi határozhatjuk meg: Camera - a kamera által látott kép, Light - az aktuá-

lis fényforrás által "látott" kép, Perspective - általunk szabadon beállított nézőpont képe, valamint választhatunk a szokásos merőleges vetítés három nézete közül. A különböző Amigás programok összes szerkesztőképernyő felépítési variációja megtalálható a LightWave-ben. Ha az Imagine-hez szokott kezelő pl. a felülnézeti képen akarja a helyszínt berendezni arra is van lehetőség, de ha a Caligari felhasználó a perspektivikus képen akarja valós időben a tárgyakat a helyükre mozgatni - ez sem jelent gondot. Itt említem meg a helyszín drótvázas képének megjelenítési sebességét: bármely más Amiga programhoz képest fantasztikusan gyors. Az LW először a képernyőn csak a befoglaló hasábokat mutatja, majd rövidesen megjelenik a teljes drótvázas kép. Egy 20000 polygont tartalmazó színtér drótvázas képének megjelenítésére mindösszе néhány másodpercet kell várni. Akik készítettek már hosszabb animációt azok tudják, hogy ez mennyire fontos. Egyáltalán nem mindegy, hogy egy mozgáspróba kiszámítására egy órát vagy csak néhány percet kell várni...

Természetesen lehetőség van a tárgyak hierarchikus csoportokba rendezésére, ezek animálására - ez nagyon hasonló az Imagine cycle-editor nyújtotta lehetőségeihez - valamint ott vannak a csontok. A csontokból (bones) egy tetszőleges alakú, bonyolultságú vázat definiálhatunk egy test számára. Ezt a vázat mozgatva a test a váz felépítése és egyes részeinek elmozdulásának megfelelően eltorzul. Így könnyen mozgathatunk pl. egyetlen összefüggő polygonhálóból álló kezet, amelyben a csontok a valóságnak megfelelően helyezkednek el. Ezek mozgatásával egyszerűen elérhetjük, hogy a kézen lévő ujjak görbüljenek, stb. Ez a fajta animálási lehetőség mindmáig egyedülálló Desktop programok között. A testek mozgását egyszerűen beállíthatjuk kulcspozicionálással - ezután ha szükség van rá - a test minden mozgásformájára vonatkozó finomhangolással. Ekkor egy görbeszerkesztő jelenik meg, ahol az egyes mozgásjellemzők időbeli változását spline-ok segítségével módosíthatjuk.

Az utolsó nagy terület a felületi tulajdonságok beállítása. Az alapdolgokon kívül (szín, átlátszóság, fényvisszaverés) több olyan dolog van amely a valósághű ábrázoláshoz feltétlenül szükséges: test fényessége, az élek kezelése (átlátszó, félig átlátszó, kemény), színtelítettség, a felület keménysége. Külön megadhatunk minden felületre egy képet, amelynek tükörképe megjelenik azon (reflection map). Texturaként bármilyen színmélységű IFF-ILBM képet felhasználhatunk, és van néhány szabadon paraméterezhető matematikai textura is. A legfontosabb ezek közül a "fractal noise". Ezzel gyakorlatilag a felhőktől kezdve, göröngyös felületeken át az elpiszkolódásig mindenféle hatást elérhetünk. A szokásos textura vetítési módok találhatók meg itt is - de ha egy testet torzítunk, akkor pl. az Imagine-nel ellentétben itt a textura is együtt változik a testtel. A texturák megváltoztathatják a test színét, fényvisszaverését (color), fényáteresztését (filter), felületének egyenetlenséget (bump), kivághatnak a testből polygonokat (clip) vagy eltorzíthatja a test alakját (displacement mapping). Ez utóbbi egy érdekes újítás - a bump mapping-el ellentétben nem a test árnyalását változtatja meg, hanem a polygonok helyzetét állítja át a kép színeinek megfelelően. Így létrehozhatunk pl. olyan domborművet, amely oldalról szemlélve is valóban domború (a bump mapping-el ez nem lehetséges).

A LightWave egy olyan program, amely a lassan feledésbe merülő "Ennél Nincsen Jobb" érzést idézi fel az Amiga tulajdonosokban. Igazi vetélytársai Amigán a Real 3D v2.0, Imagine 2.0/3.0, Caligari Broadcast, PC-n ugyanezek + 3D Studio 3.0. Ezek közül a legveszélyesebb ellenfél a Real 3D, amely gyakorlatilag mindazokat tudja amit a LightWave (többet tud a fizikai mozgások modellezésével, kevesebbet a GYORS és jó minőségű leképzéssel). Televíziós munkáknál nagyon fontos a sebesség, és ebben a LightWave verhetetlen - mind a leképzésnél, mind a modellezésnél és animálásnál nagyon gyorsan dolgozik. Az Imagine-ről már esett szó, a Caligari pedig animációs lehetőségekben messze elmarad mindezek mögött. A PC-n oly népszerű 3DStudio jellegében nagyon hasonló a LightWave-hez, tudásban, sebességben is nagyjából egy szinten vannak kivéve, az animációs lehetőségeket - ebben egyértelműen a LightWave a jobb.

Az összehasonlítás végére még egy övön aluli ütés a vetélytársaknak. Egy korábbi GURU-ban már volt szó a Screamer-ről, a NewTEK új fejlesztéséről, de azt hiszem ide tartozik. A Screamer egy ún. "Rendering engine", amely 4db 150 MHz-es MIPS R4400-as RISC processzort tartalmaz és 40-szeresére gyorsítja fel a LightWave-t egy Amiga 4000/040-eshez képest, az ára $10000 alatt lesz. Ezzel a fogással a LightWave teljesítmény/ár aránya messze a legjobb bármilyen platformhoz képest, beleértve a ma ezen a területen vezető Silicon Graphics munkaállomásokat is.

Marinov 'Gaborca' Gábor

Minden mellébeszélés nélkül állíthatom, hogy a LightWave hihetetlenül jó program s nemcsak Amigás viszonylatban, hanem mindegyiket összevetve. Ez különösen az ár/teljesítmény viszonyra értendő. Ebben minden bizonnyal a legjobb a világon. A legalapvetőbb különbség más programokhoz képest a nagyon kezes felhasználói felület, a könnyű használhatóság. Ebben magasan ver minden Desktop programot. Elmondhatatlan, mennyire felgyorsítja a munkát a jól kitalált felépítés. A legkisebb nüanszokra is odafigyeltek a készítők, s erre tényleg csak munka közben derül fény. A program majdnem mindent tud, amire szükségünk lehet, amit pedig nem, azt valószínűleg hamarosan tudni fogja. Nagy erőssége a LW-nek a jó minőségű rendering, és a szinte egyedülálló Lens Flare (kamera csillanás) opció. A sebesség is tűrhető, de az anti-aliasing-on, hiába a kiváló eredmény, nem ártana gyorsítani. Talán ez az egyetlen igazán gyenge pontja a programnak.

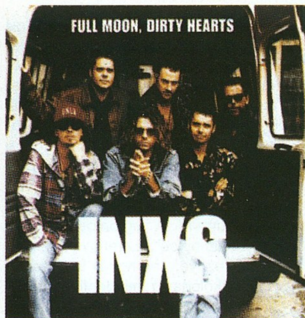
Bassman

Ezen a két oldalon megtalálod mindazt, amivel szerintünk legalább olyan jól el lehet tölteni az időt, mint a géppel. Zene, könyvek, filmek, szóval minden földi jó. Reméljük sok mindent kipróbálsz az ajánlatok közül és sikerül új dolgokat felfedezned.



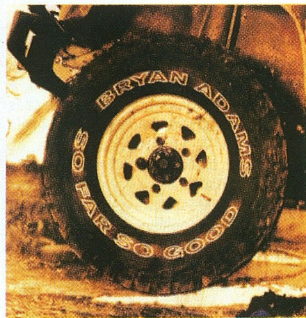
Meat Loaf - Bat Out From Hell II Back From Hell

Nem is olyan régen foglalkoztam Meat Loaf bácsival, azt hiszem egy Best of gyűjtemény kapcsán. Akkor persze még nem tudhattam, hogy mégiscsak fog még produkálni valamit. Nos, itt az új lemez, amelyre van egy kifejezetten találó szó: grandiózus. Minden hatalmasra van méretezve ezen az albumon, kezdve az előadó személyétől, a hangszerelésen át a dalok hangvételéig és méretéig. Például a számok átlaghosszúsága 6-7 perc. Nincs olyan lírai könnyedségű dal a lemezen, amelyben legalább egy komplett nagyzenekar meg ne szólalna. Ha eltekintünk a nagy slágertől, az I Was Do Anything For Love-tól, amely egyébként nem is olyan rossz szám, csak már mindenki túl sokat hallotta, szóval ha ettől eltekintünk, akkor a lemez zenei anyaga kellemes meglepetésemre nagyon jóra sikeredett. Van jó pár szám, amely hanganyagában is és előadásmódjában is a régi, a Rocky Horror Picture Show-ban megismert Meat Loaf-ot idézi elénk. Persze van olyan is rajta, amely már az újabb kor zenei igénytelenségének szeretne megfelelni, így aztán nem valami jóra sikeredett. Amiért mégis érdemes meghallgatni a lemezt az a hangulat, amit lehet érezni a dalok alapján. Egy olyan hangulat, amely egy kicsit azért más mint a Pepsi érzés, sőt megtörténhet olykor, hogy az ember szeretné újra meghallgatni. Természetesen ez csak azokra vonatkozik, akik nem háttérnek használnak egy-egy zenét, hanem néha arra is odafigyelnek, hogy éppen mi szól. Kellemes visszatérést a pokolból...



INXS - Full Moon, Dirty Heart

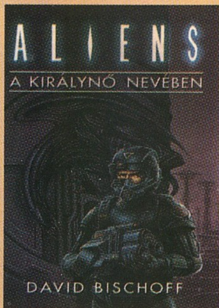
Meghallgatva az ausztrál együttes legutóbbi lemezét, olyan érzésem támadt, hogy a csapat tagjai kezdenek végre odafigyelni arra, hogy tulajdonképpen mit is játszanak. Mert nem is olyan rég még a kedvencek, a felkapott sztárok közé tartoztak, kellemes kis sablonos dalocskákkal, amin azért néha át-átderengett egy kis egyéni stílus, főleg az együttes énekesének köszönhetően. Azután el-eltűntek, néha egy dal szólalt meg tőlük, aztán semmi, megszűntek éppen aktuális sztárnak lenni. Ahogy az lenni szokott, ilyenkor vagy feloszlik egy csapat, vagy megpróbálnak valami mást csinálni és reménykednek, hogy valami jó fog kisülni ebből az egészből. Így aztán nem kis jelentőségű az INXS történetében ennek a lemeznek a fogadtatása. Első hallásra is már elég sok változást lehet észrevenni a zenében, aki pedig még csak most hallgatja először a csapatot, annak pedig valószínűleg elég hamar föl fog tűnni az az elég sajátos stílusa a zenének, ami manapság csak és kizárólag az INXS-re jellemző. Sajnos nem igazán lehet pontos leírást készíteni róla, nem kimondottan lehet jól megragadni szavakkal, inkább egyszerűbb lesz meghallgatni egyszer-kétszer. Mindenesetre jó megállapítani, hogy egy jó zenekar lépett túl holmi alkotói válságokon és letisztulva játsszák a saját zenéjüket, amelyben egyébként fel lehet fedezni az ausztrál zenekarokra oly jellemző ritmusimádatot és sajátos gitárkezelést, és itt nem is elsősorban a játékmódra gondolok, hanem arra, ahogy a hangszereket egy-egy számnál felhasználják.

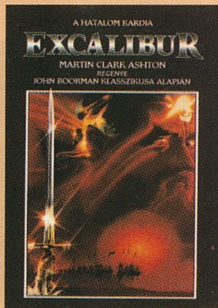


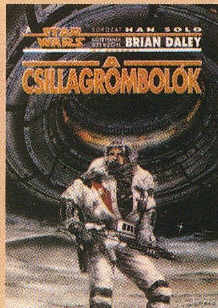
Bryan Adams - So Far, So Good

E havi Best Of válogatásunk ezúttal egy Kanadából származó énekes-zeneszerző munkásságát tartalmazza, aki nem túl feltűnően, botrányoktól övezve haladt előre a pályáján, ezért még mindig elég sokan nem ismerik őt és meglehetősen egyéni hangját. Eleinte még csak számokat írtak barátaival közösen, neveik szerepeltek például a Kiss, vagy a Bachmann-Turner Overdrive lemezborítóin. 1981-ben adja ki első szólóalbumát, ami nem volt egy átütő siker. Egy évvel később második lemeze már jobban sikerül, a kanadai listákat meghódítja a Straight From the Heart c. szám. Későbbi lemezein egyre több sláger található, most már nemzetközi viszonylatban is. 1985-ben például Tina Turnerrel készít közös felvételt, ami természetesen ismét nagy sláger lesz. Az emlékezetes Live Aid program keretében Philadelphiában lépett fel, jókora közönségsikert aratva. Aztán eltűnt egy kicsit, majd különböző filmek betétdalainak szerzőjeként és előadójaként újra feltűnt, itt például a Robin Hood, vagy a Három testőr újrafeldolgozása említhető elsősorban. Nem a legbonyolultabb dallamok jellemzik igazából ezt a zenét, inkább csak úgy egyszerűen, csak magának a zenélésnek az öröméért szólnak a dalok és egy nem mindennapi sikerekben gazdag pályafutás mutatja, hogy így is lehet sikereket elérni, van az ilyesfajta zenének is közönsége, mégpedig nem is kicsi. Persze ehhez tudni is kell egy kicsit...

STILLA







Új Valhalla könyvek

Filmnews

Harrison Ford, akit The Fugitive c. filmje bemutatója kapcsán néhány ezer budapesti plakát nemes egyszerűséggel csak körözött gyilkosnak titulált, ismét visszautasította annak a lehetőségét, hogy még egy Indy film készüljön vele. Mint mondta, nem hiszi hogy bárki is olyan épkézláb sztorival fog előállni, amelyet ő is elfogadna. Miután a sztár évente csak két filmet forgat, bizony eléggé meg kell erőltetniük magukat azoknak, akik a forgatókönyveket írják. Schwarzeneggert viszont visszautasították akkor, amikor egy, a Broadway-n futó darab címszerepét szerette volna megszerezni magának. Vajon miért? Talán azért mert nem igazán megfelelő a hangja egy zenés darabhoz, vagy csak mert nem volt szimpatikus nekik? Ezt már talán sohasem fogjuk megtudni, bár nem vagyok benne biztos, hogy Schwarcenegger nem tudja elérni azt, amit akar. Londoni étterme egyébként elég jól megy, ezt akár tanúsíthatom is, dacára annak, hogy meglehetősen drága hely. Most pedig egy kis tájékoztató azoknak, akik nem csak akciófilmeket óhajtanak nézni videójukon. Nemrégiben megnyílt Budapest egyetlen olyan videotékája, ahol szinte kizárólag csak értékes műalkotásokat kölcsönöznek. Az indulókészlet 300 film, amely félévenként úgy kb. 50-60 darabbal bővül. A téka neve Odeon, de hogy hol van, azt már nem árulhatom el, mert akkor az már sajnos nyílt reklám lenne. Ezért csak annyit, hogy egy pesti mozi mellett van, amely közel van a Dunához...

Steve Perry - A férfi, aki soha nem hibáz

Nem nagyon szoktam elolvasni az ilyen címmel ellátott könyveket, mivel már a standnál lehet látni, ahogy csöpög belőle a vér, valamint az egész állvány remeg a könyvben leírt robbanásoktól, halmazatilag pedig mindez már látszik a borítón is. Ez a könyv is valami hasonlónak nézett ki messziről, de ahogy közelebb mentem, láttam hogy a vér csak igen szolidan csepereszik és egyébként pedig néma csend honol, sehol egy megsemmisülő űrbázis vagy valami egyéb. Ezek után puszta kíváncsiságtól vezérelve elolvastam a könyvet, mégis mit lehet ilyen cím mögé rejteni. Kellemes meglepetésemre egy igazán épkézláb történet bontakozott ki, amelynek főszereplője egy önmagával meghasonlott katona, aki végül is belefárad az értelmetlen öldöklésbe, a birodalmi rohamosztagosok, pardon bocsánat a Konföderáció elit egységeinek egyikében. Ezek után felismervén a Konföderáció elnyomását egyszemélyes harcba kezd, hogy felrázza egy kicsit az elnyomott embermilliárdokat; hogy bebizonyítsa: létezik ellenállás az önkényuralommal szemben. Mindezt teszi kettős életet élve, napközben kommandósokat irt, este és éjjel pedig egy jól menő mulató tulajdonosaként mindenféle italt és kábítószert árul későbbi áldozatainak, akiket nem öl meg, csak 6 hónapra megbénítja őket. Nos a történet kimenetele már senki előtt sem lehet kétséges. Ha mégis, nyugodtan olvasd el a könyvet, amelynek gondolom szépszámú folytatása is lesz.

Brian W. Aldiss - Földburok

Mostanában nem igazán kényeztetnek el a különböző könyvkiadók friss ropogós újdonságokkal, így aztán marad idő arra, hogy megpróbáljam ráirányítani a reflektorfényt egy klasszikusra. A Sci-Fi kedvelőinek gondolom nem kell különösebben bemutatnom a szerzőt, akinek egy sereg novellája jelent már meg különböző folyóiratokban, különösen régebbi Galaktikákban. Ebben a regényében is valami egészen nem mindennapi az alapszituáció, és a kalandokat, amelyeket a főhősök átélnek, nem igazán lehet kategóriákba sorolni. Szóval kezdetben vala a megnövekedett sugárzás a Napból, amely elpusztította majdnem az összes állatfajt, 2-3 faj kivételével. Viszont a növények elképzelhetetlenül nagyot fejlődtek és volt is rá idejük, mert az emberi kultúrát ez a sugárzás mondhatni némileg tönkretette, és most éppen csak egy pár ember lézeng a kontinensnyi méretű, több ezer méter magasságig megnövő őserdőkben. Néhány vállalkozó szellemű növény még a Holdat is meghódította, miután hosszú időkön át vágyakozva pillantgatott a világűr felé. Ez az a világ, ahol a tengerekben élő növények szabályos irtóhadjáratot viselnek a part menti vizek élővilága ellen. Ebben a világban kéne valahogy életben maradnia az emberi csoportoknak, akik igaz, hogy sokat felejtettek már az évszázadok során elődeik örökségéből, de azért nem mindent. Aldiss könyve kimeríthetetlen tárháza a különös növényeknek és kalandoknak.

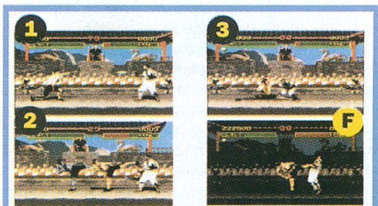
STILLA



MORTAL KOMBAT

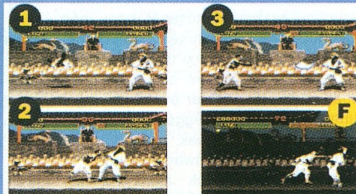
Egy új verekedős program tartja lázban pár hónapja a hazai Mega Drive és Game Gear tulajdonosait. A külföldi lapokban mindenhol 85 és 96 %-os értékeléseket találtam róla. Felépítésben hasonlít a Street Fighter II-re, de a küzdelmek sokkal izgalmasabbak. Aki ismeri a játéktermekből valószínű, hogy órákat fog eltölteni előtte. A grafika ugyanolyan részletesen van kidolgozva, a mozgások tökéletesek. Sajnos két negatívumot is el lehet róla mondani. Amikor a speciális rúgásokat vagy ütéseket próbáljuk végrehajtani, az nem mindig sikerül. A másik dolog, hogy a kivégzéseket csak bekódolás után lehet kivitelezni. Ezt a kódot a kézikönyv nem tartalmazza. (A kódok megtalálhatók a GURU 1994 januári számában.) A játékban 7 harcos közül választhatunk. Ezek sorban Johnny Cage (aki feltűnően hasonlít J.C.V.-ra), Kano, Sub Zero, Sonya Blade, Rayden, Liu Kang, Scorpion. Minden harcosnak van valamilyen különleges képessége. Ezeknek a képességeknek igen nagy hasznát vesszük a küzdelmek során. Az egyes pályák végén lehetőségünk van az ellenfelünket kivégezni. Ügyeljünk arra, hogy a megfelelő távolságra álljunk ellenfelünktől, mert különben nem sikerül. Mielőtt átlépnénk a következő pályára, letesztelhetjük erőnlétünket. Vagy sziklatömböt, vagy jégtömböt kell kettéhasítanunk puszta ököllel. Az OPTION menüpontban kiválaszthatjuk a játék nehézségi fokozatát. Válasszuk ki a nekünk szimpatikus harcost, és kezdődhet a küzdelem. A rúgásokra, ütésekre mindenki hamar rájön, ezért én inkább a speciális figurákat mutatom be. Nézzük végig sorban ezeket a tulajdonságokat:

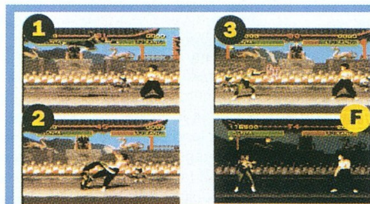
Tom



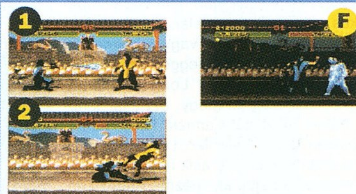
Johnny Cage:
1. Tűzgolyó lövés: *hátra, előre + A gomb*
2. Dupla rúgás: *hátra, előre + B gomb*
3. Spárgázás és ütés: *le + C gomb*
F. kivégzés: *előre, előre, előre + A gomb*

Kano:
1. Forgás a levegőben: *360°-os fordulat előre + START gomb*
2. fejelés: *előre + A gomb*
3. Tüzes kés dobás: *hátra, előre + START gomb*
F. kivégzés: *hátra + START, hátra + A gomb*





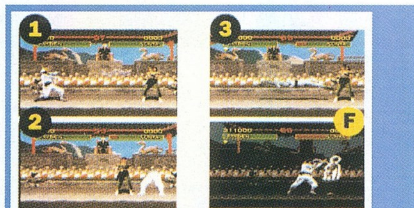
Sonya Blade:
1. Repülés és ütés: *előre, hátra + A gomb*
2. Lábbal átdobás: *le + A + C gombok*
3. Gyűrű dobás: *A gomb, A + hátra*
F. Kivégzés: *előre, előre, hátra, hátra + START*



Sub-Zero
1. Fagyasztás: *le, le-jobbra, jobbra + A gomb*
2. Becsúszás: *hátra-le + C gomb*
F. Kivégzés: *előre, le, előre + A gomb*

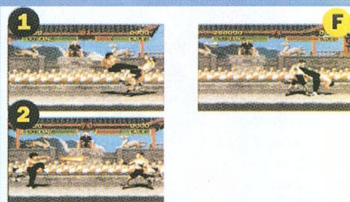


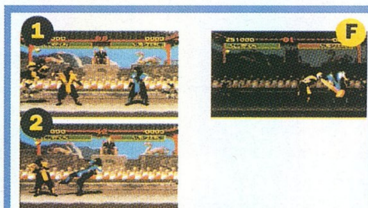
SEGA rovat



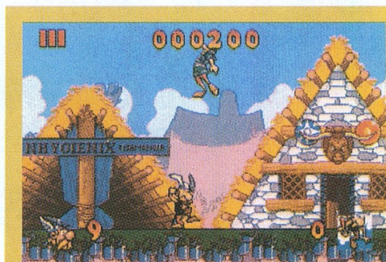
Rayden
1. Áramütés: *le, le-jobbra, jobbra + A gomb*
2. Teleportálás: *le, föl gyorsan egymás után többször*
3. Repülés: *hátra, hátra, előre*
F. Kivégzés: *előre, előre, hátra, hátra, hátra, + A gomb*

Liu Kang:
1. Repülés és rúgás: *előre, előre + C gomb*
2. Tűzgolyó lövés: *előre, előre + A gomb*
F. Kivégzés:





Scorpion:
1. Teleportálás és ütés: *le, le-hátra, hátra + A gomb*
2. Kötél dobás: *hátra, hátra + A gomb*
F. Kivégzés: *A START gombot nyomva tartani + fel, fel*



TOP LISTA

Mega Drive

1. Mortal Combat
2. Street Fighter II
3. Jungle Strike
4. Aladdin
5. Ultimate Soccer
6. Ecco The Dolphin
7. Jurassic Park
8. Tazmania
9. Tinny Toons
10. NHL Hockey '94

Master System

1. Mortal Combat
2. Sonic 2
3. Asterix
4. Terminator
5. Champions Of Europe
6. Tecmo World Cup
7. Krusty's Fun House
8. Alien Storm
9. Golden Axe
10. Land Of Illusion

Game Gear

1. Mortal Combat
2. Sonic 2
3. Jurassic Park
4. G-LOC
5. Taz Mania
6. Donald Duck
7. Terminator
8. Super Kick-Off
9. Indiana Jones 3
10. Chuck Rock

ASTERIX

Igen nehéz egy olyan játékról írni, amiben nem látok túl sok fantáziát. Az, hogy pénzérméket gyűjtögetve akadályokat kell átugrálni és az ellenséget agyon kell ütni, nem sok újdonságot jelent számunkra. Az sem teszi sokkal érdekesebbé a játékot, hogyha bombákat dobálhatunk ellenfeleinkre, vagy felhőket az égre, amikre rá tudunk ugrani. Mindezektől függetlenül akik szeretik Asterix-et, azoknak jó játékot kívánok

-NoMi-



TOPLISTÁK

AKCIÓ

1.	Doom	(-)
2.	Mortal Kombat	(1)
3.	Cannon Fodder	(3)
4.	Disposable Hero	(4)
5.	Litil Divil	(8)
6.	Alien Breed 2.	(-)
7.	Overkill	(-)
8.	Zool2	(9)
9.	Dennis	(-)
10.	Brutal Sports Football	(-)

SZIMULÁTOR

1.	Settlers	(1)
2.	T.F.X.	(-)
3.	B-Wing	(2)
4.	Elite II.- Frontier	(6)
5.	Aces Over Europe	(-)
6.	Indycar Racing	(5)
7.	Rebel Assault	(3)
8.	Microsoft Flight Sim.5.0.	(4)
9.	Fields Of Glory	(-)
10.	X-Wing	(9)

KALAND

1.	Day Of The Tentacle	adv.	(1)
2.	Kyrandia 2.	adv.	(3)
3.	Sam & Max	adv.	(4)
4.	Gabriel Knight	adv.	(-)
5.	Goblins 3.	adv.	(5)
6.	Darksun	rol.	(8)
7.	Betrayal At Krondor	rol.	(2)
8.	Dungeon Hack	rol.	(-)
9.	Star Trek 2.	adv.	(-)
10.	Companions of Xanth	adv.	(9)

PC 10

1. Alone In The Dark 2 (Inforg.)
2. Premier Manager 2 (Gremlin G.)
3. TFX (Ocean)
4. Frontier: Elite 2 (Gametek)
5. Sam And Max (US Gold)
6. Star Trek: Judgment Rites (IP.)
7. Zool (Gremlin Graphics)
8. Network Q Rac Rally (EuroPr.)
9. Microsoft Flight Sim.V5.0 (M.S.)
10. Indy Car Racing (Virgin)

ABSZOLÚT 10

1. Frontier: Elite 2 (Gametek)
2. Cannon Fodder (Virgin)
3. Premier Manager 2 (Gremlin G.)
4. Mortal Kombat (Virgin)
5. Jurassic Park (Ocean)
6. The Settlers (Blue Byte)
7. Championship Manager 93 (Do.)
8. Zool (Gremlin Graphics)
9. Sensible Soccer (Ren-Mindsc.)
10. Lemmings 2 (Psygnosis)

FILM

1.	Aladdin	(1)
2.	Indochina	(3)
3.	Jurassic Park	(5)
4.	Sliver	(7)
5.	Tisztességtelen ajánlat	(6)
6.	Két és fél kém	(-)
7.	Szépség és a Szörnyeteg	(1)
8.	Sok Hûhó Semmiért	(-)
9.	Dennis a Komisz	(8)
10.	Egyenesen Át (Flatliners)	(10)

Mad Dog John's 10

1. Knightmare
2. Zool
3. Cannon Fodder
4. Doom
5. Pinball Fantasies
6. Pinball Dreams
7. Wizardry 6.
8. Labirynth Of Time
9. Spear Of Destiny
10. Wolfenstein 3D.

A PC 10 és az abszolut 10 lista a Gallup Weekly Report alapján készült. Copyright ELSPA.